

**İLKÖĞRETİM II. KADEME ÖĞRENCİLERİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN
ATILGANLIK DÜZEYLERİNE ETKİSİ**

**Celal Bayar Üniversitesi
Sağlık Bilimleri Enstitüsü
Beden Eğitimi Öğretmenliği Anabilim Dalı
Beden Eğitimi Öğretimi Bilim Dalı
YÜKSEK LİSANS TEZİ
Olarak Hazırlanmıştır**

**Danışman Öğretim Üyesi
Yrd. Doç. Dr. İbrahim ÇAM**

Haziran- 2010

T.C YÜKSEKÖĞRETİM KURULU TEZ MERKEZİ

TEZ VERİ GİRİŞ FORMU

Ref No:

Tez No:

Yazar Adı / Soyadı: Arzu GENÇOĞLU

T.C. Kimlik No: 61339101554

E-Posta Adresi: arzugencoglu_@hotmail.com

Tezin Özgün Dili: Türkçe

Tezin Adı: İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinde Eğitsel Oyunların Atılgnlık Düzeylerine Etkisi

Tezin Yabancı Dildeki Adı: The Effect of Educational Games on The Assertiveness Bahaviour of 2.nd Grade Elementary School Students.

Tezin Yapıldığı Yer: Manisa

Üniversite: Celal Bayar Üniversitesi

Enstitü: Sağlık Bilimleri Enstitüsü

ABD/Bölüm: Beden Eğitimi Öğretmenliği Anabilim Dalı, Beden Eğitimi Öğretimi Bilim Dalı

Tezin Türü: Yüksek Lisans

Tez Yılı: 2010

Sayfa Sayıları: ..

Giriş Sayfaları: .. **Ana Bölüm:** ...

Ekler: ..

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. İbrahim ÇAM

Türkçe Dizin Terimleri:

1. Eğitsel Oyun
2. Atılgnlık
3. Ergenlik Dönemi
4. Davranış Örüntüsü

İngilizce Dizin Terimleri:

1. Educational Games
2. Assertiveness
3. Adolescent Period
4. Behaviour Pattern

Proje No:

Tarih:

İmza

T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
Yayın ve Dokümantasyon Dairesi Başkanlığı
Tez Merkezi
TEZLERİN ÇOĞALTILMASI VE YAYIMI İÇİN İZİN BELGESİ
(Telif Hakkı Tez Yazarına ait olan tezler için)

Tez Yazarının

Soyadı :GENÇOĞLU

Adı:Arzu

Uyruğu : TC

Kimlik No: 61339101554

Sürekli Adresi: Alaybey mah. Seyfettin bey cad. No:95/8 MANİSA

Telefon No: 0236 231 03 13 **Faks:** 0 236 2313001

E-Posta: arzugencoglu_@hotmail.com

Üniversite Adı : Celal Bayar Üniversitesi

Enstitü Adı : Sağlık Bilimleri Enstitüsü

Fakülte, Bölüm/Yüksekokul: Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu

Tez Türü: Yüksek Lisans

Mezuniyet Tarihi:

Tezin Başlığı: İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinde Eğitsel Oyunların Atılganlık Düzeylerine Etkisi

Tez yazarı aşağıdaki seçeneklerden birini işaretleyerek imzalamalıdır.

Not: Yükseköğretim Kurulu'nun kabul ettiği ilke tüm tezlerin, makul gerekçeler dışında (patent başvurusu, yayınlanma sürecinde oluşu vb.) hiçbir kısıtlama olmaksızın tüm araştırmacıların erişimine açık olmasıdır.

(Tezin kopyalanması endişesi, tezin erişime açılmasının engellenmesi için bir gerekçe olarak kabul edilemez.)

☐ a)Yukarıda başlığı yazılı olan tezimin, ilgilenenlerin incelemesine sunulmak üzere Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi tarafından arşivlenmesi, kağıt, mikroform veya elektronik formatta, İnternet dahil olmak üzere her türlü ortamda tamamen veya kısmen çoğaltılması, ödünç verilmesi, dağıtımı ve yayımı için, tezimle ilgili fikri mülkiyet haklarım saklı kalmak üzere hiçbir ücret (royalty) ve erteleme talep etmeksizin izin verdiğimi beyan ederim.

İmza Tarih

☐ b) Tezimin Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi tarafından çoğaltılması veya yayımının tarihine kadar ertelenmesini talep ediyorum. Bu tarihten sonra (a) maddesindeki koşulların geçerli olacağını kabul ve beyan ederim. (Erteleme süresi formun imzalandığı tarihten itibaren en fazla 3 (üç) yıldır.)

İmza Tarih

T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
Yayın ve Dokümantasyon Dairesi Başkanlığı
Tez Merkezi

TEZLERİN ÇOĞALTILMASI VE YAYIMI İÇİN İZİN BELGESİ
(Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma Projeleri Hakkında Yönetmelik
çerçevesinde Proje Desteği almış olup Telif Hakkı ilgili Yükseköğretim Kurumuna ait
olan tezler için)

Tez Yazarının

Soyadı : GENÇOĞLU

Adı:Arzu

Uyruğu : TC

Kimlik No: 61339101554

Üniversite Adı : Celal Bayar Üniversitesi

Enstitü Adı : Sağlık Bilimleri Enstitüsü

Fakülte, Bölüm/Yüksekokul: Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu

Tez Türü: Yüksek Lisans

Mezuniyet Tarihi:

Tezin Başlığı: İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinde Eğitsel Oyunların Atılganlık
Düzeylerine Etkisi

Tezin Desteklendiği Araştırma Projesi No: XXXX

Aşağıdaki seçeneklerden biri işaretlenerek imzalanmalıdır.

Not: Yükseköğretim Kurulu'nun kabul ettiği ilke tüm tezlerin, makul gerekçeler dışında (patent başvurusu, yayınlanma sürecinde oluşu vb.) hiçbir kısıtlama olmaksızın tüm araştırmacıların erişimine açık olmasıdır. (Tezinkopyalanması endişesi, tezin erişime açılmasının engellenmesi için bir gerekçe olarak kabul edilemez.)

☐ a) Enstitümüz / Fakültemiz bünyesinde hazırlanmış olan yukarıda başlığı, yazar adı ve proje numarası belirtilen tezin ilgilenenlerin incelemesine sunulmak üzere Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi tarafından arşivlenmesi, kağıt, mikroform veya elektronik formatta, İnternet dahil olmak üzere her türlü ortamda tamamen veya kısmen çoğaltılması, ödünç verilmesi dağıtımı ve yayımı için, tezle ilgili fikri mülkiyet hakları kurumumuzda saklı kalmak üzere hiçbir ücret ve erteleme talep etmeksizin Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezine izin verilmiştir.

☐ b) Enstitümüz / Fakültemiz bünyesinde hazırlanmış olan, yukarıda başlığı, yazar adı ve proje no.su belirtilen tezin Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi tarafından çoğaltılması veya yayımının tarihine kadar ertelenmesini talep ederiz. Bu

tarihten sonra (a) maddesindeki kořulların geerli olacađını kabul ve beyan ederiz. (Erteleme sũresi formun imzalandıđı tarihten itibaren enfazla 3(ũ) yıldır.)

Enstitũ Mũdũrũ/ Dekan/Başhekim

İmza

Tarih

TUTANAK

Beden Eğitimi Öğretmenliği Bölümü Anabilim Dalı Beden Eğitimi Öğretimi Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Arzu GENÇOĞLU’ nun yüksek lisans tezi olarak hazırladığı **“İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinde Eğitsel Oyunların Atılganlık Düzeylerine Etkisi”** başlıklı bu çalışma jürimizce Lisansüstü Eğitim Öğretim Yönetmeliğinin 12/d maddesi uyarınca değerlendirilerek kabul kararı verilmiştir.

Bilgilerinize arz ederim. .../.../2010

Jüri Başkanı: Prof. Dr. Hatice ÇAMLIYER

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Gürbüz Büyükyazı

Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Dr. İbrahim ÇAM (Tez Danışmanı)

ÖZET

Birey içinde yaşadığı toplumun bir parçasıdır, bu nedenle bireyin içinde yaşadığı toplumda sağlıklı ve sosyal bir etkileşim örüntüsüne sahip olması beklenir. Özellikle kişilerarası ilişkilerde ve etkileşimde belirli davranış örüntüleri vardır. Bu davranış örüntülerinin bir ucunda çekingenlik, diğer ucunda saldırganlık ve ortada atılganlık davranış örüntüleri söz konusudur.

Bu çalışmada toplum tarafından olumlu bir davranış tarzı olarak kabul edilen atılganlık düzeyi ile eğitsel oyunların ilişkisi araştırılmaya çalışılmıştır. Bu araştırmanın evrenini Manisa Merkezde bulunan bir İlköğretim okulunun ikinci kademe 7. sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Çalışmada yer alan katılımcılar, 4 şube ve toplam 170 öğrenci içerisinde tesadüfi sayılar tablosundan yararlanılarak belirlenmiştir. Buna göre çalışmada 25 öğrenci deney grubu, 25 öğrenci kontrol grubu olarak araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Kontrol grubu çalışma dışında tutulmuştur. Deney grubuna ise; 8 hafta süre ile planlanmış eğitsel oyun çalışması uygulanmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak Rathus Atılganlık Envanteri (Rathus,1977) kullanılmıştır. Elde edilen veriler SPSS (Versiyon 15) programında , “İndependet Samples”, “Paired Sample T” Testi analizleri ile değerlendirilmiş ve anlamlılık derecesi $p<0,05$ olarak kabul edilmiştir.

Çalışma sonucunda , ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinde eğitsel oyunların atılganlık düzeyleri üzerinde olumlu bir etkisi olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler : Eğitsel oyun, Atılganlık, Ergenlik dönemi

ABSTRACT

An individual is a member of the public where he live, because of this it is expected to have a healthy and a social interactive pattern. Espeacially there have been a specific behaviours in the interpersonal interactions and relations. One edge of this pattern is shyness, the other edge is agresiveness and bettween of these edges is assertiveness behaviour.

In this study the relationship between the assertiveness behaviour which has been consider a positive behavior by the public and the educational games was examined. The population ofd this study were the 2nd grade students of an elementary school in Manisa. The participants of the study were determined by using randomised number chart from 4 school room and 170 students. After this determination 25 students were formed the test group, and 25 students were formed the control group of the study. Control group were omitted from the study. It has been used Rathus Assertiveness Scale (Rathus 1977) was used to collect the datas. Fort he statistical analyzes “Independet Samples” and “Paired Sample T” Tests were done, and level of significance was consider ($p < 0,05$) . In this study it was found that educational games have positive implications on the assertiveness behavior of the 2.nd grade elementary students.

Key Words: Educational Games, Assertiveness and Adolescent Period

TEŞEKKÜR

TEŞEKKÜR
ÖZET
SUMMARY
TABLOLAR DİZİNİ
ŞEKİLLER DİZİNİ

1. GİRİŞ

- 1.1. Araştırmanın Amacı
- 1.2. Araştırmanın Önemi
- 1.3. Araştırmanın Problem Cümlesi
- 1.4. Alt Hipotezler
- 1.5. Sayıtlar
- 1.6. Sınırlılıklar

2. KONU İLE İLGİLİ LİTERATÜR

- 2.1. Atılgnlık Kavramı
- 2.2. Çekingenlik Kavramı
- 2.3. Saldırganlık Kavramı.....
- 2.4. OYUN
- 2.4.1. Klasik Oyun Kuramları
- 2.4.2. Dinamik Oyun Kuramları
- 2.4.3. Diğer Oyun Kuramları
- 2.4.4. Eğitsel Oyunlar
- 2.4.5. Eğitimde Oyunun Önemi
- 2.4.6. Oyunun Fiziksel Açıdan Önemi
- 2.4.7. Oyunun Sosyal Açıdan Önemi
- 2.4.8. Oyunun Psikolojik Ve Duygusal Gelişim Üzerine Etkisi
- 2.5. ERGENLİK DÖNEMİ.....
- 2.5.1. Fiziksel Gelişim Özellikleri.....
- 2.5.2. Bilişsel – Duyuşsal- Sosyal Gelişim Özellikleri.....
- 2.5.3. Ergen Gelişiminde Ailenin Etkisi
- 2.5.4. Ergenlik Döneminde İlgi Ve İhtiyaçlar.....
- 2.6. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....

3.GEREÇ VE YÖNTEMLER

- 3.1. Rathus Atılgnlık Envanteri.....
- 3.2. Evren ve örneklem
- 3.3.Eğitsel Oyun Planı Ve Uygulama Süreci.....

4. BULGULAR.....

- 4.1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Atılgnlık Puanlarına ilişkin “Independet Samples” ,
“Paired Sample T Testi” Sonuçları

5. TARTIŞMA.....

6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....

7. KAYNAKLAR DİZİNİ.....

8. EKLER.....

EK 1: Rathus Atılganlık Envanteri

EK 2: Deney Grubu Eğitsel Oyun Planları

TABLÖLER DİZİNİ

Tablo1: İdeal oyun prensipleri ile oyun uygulamaları arasındaki paralellikler.....

Tablo 2: Deney ve kontrol grubunun ön-test değerlerinin karşılaştırılmasına ilişkin “İndependet Samples” testi sonuçları.....

Tablo 3: Deney ve kontrol grubunun son-test değerlerinin karşılaştırılmasına ilişkin “İndependet Samples” testi sonuçları:

Tablo 4: Kontrol grubunun ön-test ve son-test değerlerinin karşılaştırılmasına ilişkin “Paired Sample T” Testi sonuçları

Tablo 5: : Deney grubunun ön-test ve son-test değerlerinin karşılaştırılmasına ilişkin “Paired Sample T” Testi sonuçları

Tablo 6: : Deney grubunun ön-test ve son-test değerlerinin farklarının cinsiyetler açısından karşılaştırılması

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1: İyi Dizayn Edilmiş Bir Eğitsel Oyunun Yapısı

GİRİŞ

Birey, çocukluğundan yaşlılığına kadar gelişen yaşam çizgisi üzerinde birbirinden farklı gelişim dönemlerinden geçer ve bu dönemler içerisinde birbiriyle aynı olmayan fizyolojik ve psikolojik bazı özellikler gösterir. Bu bağlamda yaşam çizgisini dikkate alarak bireyin hayatını genel hatlarıyla; çocukluk, ergenlik/ gençlik, yetişkinlik ve yaşlılık gibi ana gelişim dönemlerine ayırarak incelemek mümkündür(1).

"Çocuk bir toplumun en değerli varlığı ve geleceğinin teminatıdır. Çocuklarına önem veren, onların gelişmelerini sağlıklı bir şekilde tamamlamaları için gerekli tedbirleri etkili bir şekilde almış olan toplumlar, kendi geleceklerini teminat altına almış olurlar" . Bundan dolaydır ki, "eğitimin başta gelen amaçlarından birisi, bireyleri değişik koşullara uyabilecek, esnek ve kritik düşünebilecek yeteneklerle yetiştirmektir". "Bireyleri fiziksel, zihinsel, duygusal ve toplumsal yönleriyle bir bütün olarak yetiştirmek modern eğitimin temel ilkelerinden" sayılmaktadır. Eğitimden beklentilerin gerçekleşebilmesi, bireyin bir bütün olarak ele alınmasına ve bireyin her açıdan sağlıklı yetişmesine katkıda bulunmakla paralellik arz etmektedir. Bu durum ilköğretim okullarında yürütülmekte olan beden eğitimi ve spor derslerinin önemini arttırmaktadır(2).

Beden eğitimi ve spor dersi ve diğer dersler içerisinde kullanılan etkin öğretim tekniklerinden biri de “eğitsel oyunlar” olarak düşünülebilir. Oyun, çocuğun hayatını kaplayan bir etkinliktir. Doğayı, kendini, diğer insanları ve nesneleri oyun yoluyla tanır. Çocuk oyun oynarken öğrenmeyi öğrenir. Erken çocukluk eğitimi veren kurumlarda, çocuklara eğitim vermenin en etkili yolu da oyundur. Çocukla iletişim kurmada, ona ulaşmada, bilgi ve beceriler kazandırmada oyundan faydalanılır. Çocukların gelecekte motivasyonu yüksek, girişken, bağımsız düşünüp bağımsız hareket edebilen bireyler olabilmeleri, onlara uygun oyun ve oyun ortamı hazırlanarak sağlanabilir. Planlanarak uygulanan oyunlar sosyal, insanlara değer veren, doğayı önemseyen, algılama ve yorumlama gücü yüksek ve araştırmacı bireyler yetişmesinde önemli bir rol oynayacaktır(3).

Bireyler fizyolojik, duygusal ve toplumsal gereksinimlerini karşılamak için çevrelerindeki kişilerle sürekli iletişim halindedirler. Bu iletişim sırasında duygu, düşünce, istek ve ilgiler değişik davranış biçimleriyle ifade edilir. En etkin iletişim biçimi olarak kabul edilen atılganlık, “başkalarının haklarını küçük görmeden ve zedeleden kişinin kendi haklarını koruması, düşünce, duygu ve inanışlarını doğrudan, dürüst ve uygun yollarla ifade etmesi” olarak tanımlanmaktadır. Bu ilişki biçimi

olumsuz iki uç olan “saldırganlık” ve “çekingenlik” kavramlarına karşılık olarak, olumlu bir davranış tarzı olarak kabul edilir(4).

Atılganlık bir kişilik özelliğidir. Atılgan davranış, kişisel duyguların, düşüncelerin, isteklerin belirtilmesine yönelik, temelinde dürüstlüğü barındıran kişilerarası bir davranış şeklidir. Atılganlık, kendimizi ifade ederken, karşımızdakine duygudaşlık göstermeyi de içerir. Atılganlık kavramı, kişilerarası iletişimde çok önemli bir becerinin temelidir. Atılganca davranışları edinmemiş kişiler ya pasif bir biçimde ya da diğer kişilere karşı saldırgan bir biçimde davranabilirler(5).

Sosyal bir varlık olarak tanımlanan insanın diğer insanlarla ilişki içinde olması kaçınılmaz bir gerekliliktir. Bu ilişkilerin sağlıklı olması bireyin gelişimine ve mutluluğuna katkıda bulunan önemli bir unsurdur. Kişiler arası ilişkiler ve bu ilişkilerin niteliği, insan hayatında önemli bir yer tutmaktadır. Bu ilişkilerin olumlu olması ancak karşılıklı hakların korunması ve bu haklara saygı duyulması ile gerçekleşmektedir. Bireylerin başkalarının haklarını koruması gerektiği kadar kendi haklarına da sahip çıkması istenen bir davranıştır. Kişilerin duygu ve düşüncelerini ifade ederken üç temel davranışta bulundukları söylenebilir. Bu davranış biçimleri bir yelpaze üzerinde bir uçta çekingenlik (nonassertiveness), diğer uçta saldırganlık (aggressiveness) ve ortada güvengencilik (assertiveness) olmak üzere yerleştirilebilir. Çekingen, içedönük ve pasif davranışlar, yelpazenin bir uç noktasında yer almaktadır . Çekingen kişiler, duygu ve düşüncelerini rahatlıkla ifade edemeyen, haklarını korumada başarısız olan, diğerlerine sınır koyma, hayır diyebilme, kendi kararlarını verme konusunda güçlük yaşayan, kaygılı bireyler olarak tanımlanmaktadır. Bu nedenle de bu bireyler çoğu kez öfke ya da yetersizlik duygusu yaşarlar . Aşırı hareketlilik, saldırganlık ise yelpazenin diğer uç noktası olarak değerlendirilebilir. Saldırgan davranışlar, bireylerin kendilerine ve başkalarına zarar verebilecek türden davranışlarını kapsamaktadır. Her iki uçtaki davranışlar da kendini ortaya koymada uygun olmayan davranışlardır. Uygun olan ise kendini ve başkalarını aynı oranda gözeterek davranmaktır (6).

1.1.Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı ilköğretim ikinci kademe öğrencilerde eğitsel oyunların atılganlık düzeylerine etkisinin incelenmesidir.

1.2.Araştırmanın Önemi

Çocukların oyunları bilişsel ve duyuşsal öğelerin yanı sıra, sosyo-kültürel boyutları da içermektedir. Çocuğun toplumsal hayata hazırlanması ve toplumsal hayatın gerektirdiği kuralları öğrenmesi açısından oyun önemli bir yere sahiptir. Oyun; çocukların mevcut ve gelecekteki ilişkilerini etkileyen sosyal ve bilişsel becerilerini geliştirmesini sağlayan ve böylece nitelikli bir toplum oluşturabilmede doğal bir araçtır. Bu açıdan bireylerin yeni insanlarla tanışabilme, başlattığı ilişkilerini sürdürebilme, insanlarla paylaşımında bulunabilme gibi davranışlar gösterebilmesi için yaşamın ilk yıllarından itibaren atılganlık özelliklerini kazanması gerekmektedir. Sosyal gelişimin temelini oluşturan ve en önemli davranış şekillerinden birisi olarak kabul edilen atılganlık, insan ilişkilerinde temel sosyal becerilerden biridir ve kişilerarası ilişkilerde önemli rol oynamaktadır. Bu nedenle beden eğitimi ve spor alanında olumlu tutum ve davranışla birlikte atılganlık tutumunun oluşturulmasında eğitsel oyunlar büyük önem taşımaktadır.

1.3. Araştırmanın Problem Cümlesi

Beden eğitimi ders dışı etkinlik kapsamında oyun eğitimiyle birlikte atılganlık düzeyinde istendik gelişim sağlanabilir mi?

1.4. Alt Hipotezler

1. İlköğretim II. Kademe öğrencilerinde eğitsel oyun etkinlikleri, atılganlık davranışını olumlu yönde etkiler.
2. İlköğretim II. Kademe öğrencilerinde eğitsel oyun etkinlikleri ile kızlara göre erkeklerde atılganlık düzeyi daha fazla artış göstermiştir.

1.5. Sayıtlar

Araştırmanın sayıtları aşağıda belirtilmiştir:

1. Araştırmaya katılan öğrencilerin fiziksel hazırbulunuşluk düzeyleri aynıdır.

2. Arařtırmaya katılan ğrencilerin iinde bulundukları ğrenme, sosyo-ekonomik ve kltrel kořulları birbirine benzemektedir.
3. Arařtırmaya katılan ğrencilerin uygulanmıř olan oyun etkinlięi dıřındaki tm dięer ğrenme etkileri benzerdir.
4. Arařtırmaya katılan ğrencilerin Rathus Atılğanlık Envanteri’ni gerek durumlarını yansıtacak řekilde iten cevapladıkları varsayılmıřtır.
5. Arařtırmaya katılan ğrencilerin Rathus Atılğanlık Envanteri’ni uygulama ncesi ve sonrasında verdikleri yanıtları etkilemeyecek uygun ve benzer ortamda uygulandıęı varsayılmıřtır.

1.6 Sınırlılıklar

Arařtırmaya; Manisa ilinde yařayan, 12-14 yař arasında olan, Akřemseddin ilköęretim okulu II. kademe ğrencileri katılmıřtır. Bu nedenle sonular, arařtırma grubundan elde edilecek verilerle sınırlı olup, sadece benzer kořullardaki gruplara genellenebilir. Arařtırma karřılařtırmalı ve betimsel bir zellik gstermektedir. ğrencilerin atılğanlık dzeyleri Rathus Atılğanlık Envanteriyle saptanmıřtır.

Arařtırmanın sınırlılıkları:

1. alıřma 12-14 yařları arasındaki ilköęretim II. kademe yedinci sınıf ğrencileri ile sınırlandırılmıřtır.
2. alıřma Manisa ili ile sınırlandırılmıřtır.
3. Arařtırmanın deney grubu 25 kiři ile sınırlandırılmıřtır.
4. Arařtırma beden eęitimi ders dıřı etkinlik olarak haftada 2 gn, 1’er saat olarak sınırlandırılmıřtır.
5. Arařtırmada uygulanan eęitsel oyunlar arařtırmacı tarafından seilmiřtir.

2. KONUYLA İLGİLİ LİTERATÜR

Bu bölümde yer alan literatür taraması bu tezle ilgili temel kavramları ve kuramları açıklama üzerine kurulmuştur. Bu kavramlar atılganlık, çekingenlik, saldırganlık, oyun ve eğitsel oyun, ergenlik dönemi olarak sıralanabilir.

2.1. Atılganlık Kavramı

Sosyal bir varlık olan insanın içinde yaşadığı toplumla kurduğu ilişki ve iletişim türü, onun kendisini algılayışını ve çevresiyle uyumlu bir bütünlük oluşturmasını doğrudan etkileyecektir. Bir iletişim biçimi olarak kabul edilen atılganlık; “başkalarının haklarını küçük görmeden ve zedelemekten kişinin kendi haklarını koruması, düşünce, duygu ve inanışlarını doğrudan, dürüst ve uygun yollarla ifade etmesi” olarak tanımlanmaktadır(5).

Güvengenlik kavramı, 20. yy’ın ikinci yarısında ABD’de *assertiveness* adıyla bir kişilik özelliği, bir davranış örüntüsü olarak ortaya çıkmış ve üzerinde birçok çalışma yapılmıştır. Türkçede 1970’li yılların sonunda *assertiveness* kavramının karşılığı aranmış ve *atılganlık* kavramı uygun bir karşılık olarak kabul edilmiştir. 1980’li yılların sonlarında ise, *assertiveness*’ın karşılığının, tıpkı -gen, -gan, -ken, -kan ekleriyle türetilen Türkçe isimler gibi güvenmekten, *güvengen* olabileceğine karar verilmiştir(6).

Atılganlık, kişilerarası iletişim ve etkileşimi kurmadaki sağlıklı davranış biçimlerinden birisi olarak belirtilmektedir(7).

Literatür incelendiğinde atılganlığın davranışsal boyutu; hakkını savunma, ricaları, istekleri belirtme ve geri çevirme, selam verme ve alma, sevgi ve şefkati ifade etme, kendi fikirlerini belirtme, haklı öfke ve sıkıntıyı ifade etme olarak ifade edilirken kişisel boyutunun ise; arkadaşlar, tanıdıklar, eş, anne-baba, çocuklar, yabancılar gibi bireylerle olan ilişki şekli olarak vurgulanmaktadır. Diğer tanımlara da kısaca bakarsak; - Alberti ve Emmons (1973) atılgan kişiyi, diğer insanlarla gerçekten ilgili, bunların yanında kendi haklarını da iyi bilen kişi olarak tanımlamıştır. - Kiper (1984), bireyin kendi çıkarlarını koruması için kaygıya kapılmadan duygularını açıkça anlatabilmesi ve başkalarının haklarını kabul ederek, kendi hakkını kullanmasını sağlayan her davranışı atılganlık olarak tanımlamıştır(8).

En kısa tanımıyla ise atılganlık, “kendini ifade edebilme becerisi” olarak tanımlanabilir. Atılganlık kompleks bir yapı arz ettiğinden, bu yapıyı oluşturan bölümleri açıklamaya ve bileşenleri arasındaki ilişkiyi kurmaya çalışarak tanımlamanın yerinde olacağı düşünülmektedir. Bu anlayıştan hareketle atılganlık; bireyin olumlu ve olumsuz duygu, düşünce ve arzularını başkalarının haklarını göz ardı etmeksizin ve bu konuda kaygı ve suçluluk duymaksızın ifade edebilmesi olarak tanımlanabilir(9).

Sorias (1986), toplumsal ruh sağlığının hedefi olarak, bireyin temel ihtiyaçlarını karşılayan ve yaşamını sürdürmesini sağlayan sosyal ilişkilerin güçlendirilmesini belirtmektedir. Ruh sağlığı üzerinde son yıllarda yapılan çalışmaların girişkenlik(atılganlık) düzeyinin yüksekliğinin ruh sağlığını korumaya yarayan destek sistemi olarak görev yaptığı, stres durumlarında fiziksel ve ruhsal çözüntüyü azaltabileceği ifade edilmiştir. Sorias; Brady, Eisler,Miller ve Person’dan da yararlanarak bireyler arası doyum verici iletişim biçimi olan anlatımcılık (expresiveness) ile atılganlığı içine alan sosyal becerinin yararlarını bireyin olumsuz ya da olumlu duygularını ilişki içinde olduğu birey ya da bireylere anlatabilmesini, kendi haklarını savunabilmesini, kendisine ters gelen istekleri geri çevirebilmesini, gerektiğinde başkalarından yardım isteyebilmesinin kolaylaştırılması şeklinde özetlemiştir. Davranış modifikasyonu ilkelerine dayanan sosyal beceri ya da girişkenlik eğitiminin psikiyatrik bozukluğu olmayan bireylerin diğer insanlarla ilişkilerinin daha doyum verici olmasını sağlamak, karşılarına çıkan fırsatları en iyi şekilde değerlendirmek, depresyon, mental gerilik, şizofreni ve kişilik bozuklukları tedavisinde yararlı olabilecek bir yöntem olarak gösterilmiştir(10).

Çeşitli toplumlarda olduğu gibi Türk toplumunda da iletişim becerileri yetersiz bireyler bulunmaktadır. İnsanların bir grubu aşırı derecede çekingen, bir kısmı ise fazlaca saldırgandır. Çekingenlik ve saldırganlık özelliklerinin tam ortasında ise sağlıklı iletişimi anlatan, atılganlık iletişim özelliği bulunmaktadır. Atılganlık kişilik özelliği ise “başkalarını küçük görmeden, onların haklarını yadsımadan kişinin kendi haklarını koruyabilme yolu olarak geliştirilen bir çeşit bireyler arası ilişkiler biçimi” olarak tanımlanır(11).

Güvengen bireyler özgürlüklerinin ve kişisel ilkelerinin farkında olup, problemlerinin çözümünde daha başarılıdırlar(12).

Araştırmalara göre, hoşgörölü ve demokratik evlerde büyüyen çocuklar arkadaşlarıyla ilişkilerinde daha etkin, daha atılgan olabilmekte, yaratıcı fikirler öne sürebilmekte, düşünce

ve duygularını serbestçe söyleyebilmektedir. Ayrıca demokratik ve hoşgörölü aile ortamı, bireylerin kendilerini gerçekleřtirmelerini de olumlu yönde etkilemektedir. Buna karřılık, daha sert bir denetim altında tutulan çocuklar, boyun eęmeme ve saldırganlık gibi yollarla kendilerini kabul ettirmek istemekte ve kendi iç dünyalarını açıklamakta zorluk çekmektedir(9).

Bireyin, ilişkilerinde genelde boyun eęici(pasif), saldırgan (agresif), insanları yönlendirici (manipulatif) ve atılgan olmak üzere dört farklı temel davranıř biçimlerinden birini seçerek tepkide bulunduęu söylenebilir. Bireyin kendini ifade edebilmesi, hem kendisinin hem de çevresindekilerin haklarına saygı duyup korumaya çalışması nedeniyle etkili bir iletiřim kurabilmesi mutlu bireyler ve huzurlu toplum oluřturabilmesi açısından önem arz etmektedir. Sosyal gelişimin temelini oluřturan ve en önemli davranıř şekillerinden birisi olarak kabul edilebilecek atılganlık ,insan ilişkilerinde temel bir davranıřsal özelliktir. Atılgan bireyler, haklarının farkında olup dięerlerinin haklarına da saygı gösterirken, olumlu ve olumsuz düşüncelerini açık ve dürüstçe ifade edip, kendi davranıř, duygu ve düşünceleri için tüm sorumlulukları alabilirler(13).

Sosyal gelişimin temelini oluřturan ve en önemli davranıř şekillerinden birisi olarak kabul edilebilecek atılganlık insan ilişkilerinde temel sosyal becerilerden biridir ve kişilerarası ilişkilerde önemli rol oynamaktadır . Sağlıklı iletiřimi anlatan atılganlık iletiřim özellięi, iletiřimi zorlařtıran ya da iletiřimde kopmalara yol açan çekingenlik ve saldırganlık özelliklerinin tam ortasında bulunmaktadır . Bireyin kendi çıkarlarını koruması için kaygıya kapılmadan duygularını açıkça anlatabilmesi ve başkalarının haklarını kabul ederek kendi hakkını kullanmasını saęlayan her türlü davranıřı atılganlık olarak tanımlamıřtır . Atılgan davranıřın özellikleri: kendini ifade etmesini saęlayan, dürüst olması sebebiyle direkt olarak ifade edilen, ilişkiyi güçlendiren, başkalarının haklarına saygılı olan, sözel olmayan iletiřimde de etkin kullanılmasını gerektiren ve sosyal olarak kabul gören bir davranıř olarak sıralanabilir. Atılgan olabilmek, yeni insanlarla tanışabilmek, bařlattıęı ilişkilerini sürdürebilmek, insanlarla paylařımda bulunabilmek gibi davranıřlar gösterebilmek, yařamın ilk yıllarından itibaren gelişim göstermektedir. Geliřimsel olarak düşünöldüğünde ‘atılgan bir biçimde tepki verme’ ergenlik çağlarında oldukça önemlidir. Ergenin başarılı bir yařam sürmek için uygun hedefleri tanıması ve bu hedeflerde bütönlük yakalayabilmek için yařamda etkin olarak yer alma yeteneęini geliřtirmesi gerekir. Ergenler bu dönemde genel olarak daha baęımsız davranmaya eğilimli olmakla birlikte, kişilerarası ilişki becerilerinde özellikle akran

grupları içerisinde ve bu grupların onayının gerektiği durumlarda kendilerini daha güvensiz hissedebilmektedirler. Bu açıdan değerlendirildiğinde, ergen grubunda atılgan davranış biçiminin varlığı gerek içinde bulundukları çatışmalı dönemi kolay atlataları gerekse ileri dönemde sosyal ve bireysel yaşantılarının sakinliği açısından büyük önem taşımaktadır. Atılgan olmayan bireylerin, sıklıkla sosyal durumlarda başkalarıyla iletişim kurmakta güçlük çektikleri gözlenmektedir. Her hangi bir sosyal ilişkinin gelişebilmesi için her iki tarafında birbiriyle kurduğu iletişimde az düzeyde de olsa atılgan davranışta bulunması gerekmektedir. sosyal yetkinlik beklentisi ve atılganlığın, bireyin kendisini sosyal ilişkilerinde başarılı olarak değerlendirmesine yardım etmede önemli faktörler olduğunu belirtmiştir(14).

Atılganlık, kişilerarası iletişim ve etkileşimi kurmadaki sağlıklı davranış biçimlerinden birisi olarak belirtilmektedir. Bireyin haklarını korumada, düşüncelerini, duygularını ve inançlarını doğrudan, dürüst, uygun yollarla ve de başkalarının haklarını gözeterek ortaya koyma biçimidir. Atılgan kişi etkin bir biçimde anlar, tartışır ve başkalarında, işbirliği içinde olma isteği uyandırır . Atılgan bireylerin özellikleri incelendiğinde, başkalarından bağımsız olarak iş yapabildikleri, açık ve içlerinden geldiği gibi davrandıkları, iyimser ve esnek oldukları, yaşamaktan ve mücadele etmekten zevk aldıkları; başkalarına ve kendilerine cesaret verebildikleri; yaşamın her yönüne katıldıkları; doğrudan ve açık iletişimi tercih ettikleri; kendi sorunlarını, duygularını, sevgilerini, hırslarını sahiplendikleri; çevreyle ilgili ve aksiliklere karşı hoşgörülü oldukları; fiziksel olarak önemli sağlık sorunlarının bulunmadığı; kendilerine güvendikleri ve değer verdikleri görülmektedir(15).

2.2. Çekingenlik Kavramı

Çekingenlik, sosyal ortamlardan kendini geri çekme, çok yakını dışındaki diğer insanlarla aynı ortamı paylaşmaktan çekinme, başka insanlarla bir ilişki için girmek istememe, başkalarınca olumsuz değerlendirilmeye aşırı duyarlı olma gibi, davranış ve düşüncelerle açıklanabilir. Çekingen çocuklar, anneleri ya da sürekli birlikte oldukları kişi dışında hiç kimseyle iletişim kurmak istemezler. Annelerinin yanından ayrılmazlar. Birisi onlara yaklaşmaya çalışırsa ondan kaçıp uzaklaşırlar. Annelerinden ayrıldıklarında ilk tepkileri ağlama olur. Bu çocuklar, yaşlıları ile ilişki kurmada zorlanırlar, arkadaşları ile birlikte olmaktansa yalnız kalmayı tercih ederler, yaşlılarından çekinirler, bazı hallerde kendilerinden küçüklerle bir araya gelebilirler. Çekingen çocuklar, kendilerini sözlü olarak ifade etmekten çekinirler, kendilerine soru sorulduğunda genellikle cevaplandırmaktan kaçınırlar, başlarını

öne eğerler, nadir hallerde de göz veya baş hareketi ile cevaplandırmakla yetinirler. Çekingen çocuklar, çoğunlukla güvensiz ve huzursuz çocuklardır, bazılarında saldırganlık duyguları da görülebilir. Çekingen çocuklar, okul ortamı veya arkadaş grubu içinde olduklarında oyuna katılmak isteseler de kendilerinde bu cesareti bulamazlar. Mutlaka birisi onları elinden tutup oyuna sokmalıdır, oyuna girdikten sonra da mutlu oldukları görülür. Yeni bir durum, yeni bir olay, yeni bir ortam onları çok tedirgin eder(16).

Yörükoğlu (1998), kırsal kesimde gençten beklenen rollerin şehirde yaşayanlarda beklenen rollerden daha pasif ve bağımlı nitelikte olduğunu ve gencin kırsal kesimde toplumun beklentileri doğrultusunda daha çekingen bir tutum sergileyebileceğini belirtmiştir(17).

Çekingenliğin en büyük nedenleri aileden ve çevreden kaynaklanır. Anne- babanın her ikisi veya biri aşırı evhamlı, titiz, koruyucu- kollayıcı ise ; sürekli çocuğunu “ kollamaya”, “göz önünden ayırmamaya çalışır.” Yada çocuğun yaptığı işler beğenilmeyip hep eleştiriyor ve küçümseniyorsa , diğer çocuklarla kıyaslanıyorsa veya çocuğa her “ yanışında” dayak atılıyorsa bu çocuklar potansiyel çekingenliğe adaydır. Çocuğun kendine güvenli, girişimci olabilmesi için teşvik edilmesi, iltifat edilmesi gerekir. Çocuğun sırtını sıvazlamak, aferin demek onu motive eder. Çocuğa uygun ve kesinlikle zararlı olmayan şeylerde ona uymak ve onun tercihlerine saygı göstermek çocuğun yeteneklerinin gelişmesi için özgür ve öz denetime dayalı bir disiplin anlayışı olmalıdır. Çocukla hem oynamalı hem eğlenmeli hem de ciddi konularda ilgilenilmelidir. Aşırı derece de çekingen ve utangaç olan çocuklar ; gençlikte de, yetişkinlikte de bu sorunla iç içedir(18).

Geleneksel Türk eğitiminde; ailede çocuğun korunduğunu, gözetildiğini, girişkenlik ve merakın desteklenmediğini, çocuğun içinden geçenleri açıkça söylemesinin engellendiği vurgulanarak; okul ortamında çocuğun sıkı bir denetime sokulduğu, öğretmenin otoritesini benimseyen, kurallara uyan çocukların ödüllendirildiği çok sayıdaki araştırmaların ortak bulgularıdır(19).

Akkök (1996), ilköğretim öğrencilerinin ev ortamından çıkıp, okul ortamına girdiklerinde onlardan yeni davranış biçimleri geliştirmeleri beklenildiğini belirterek, bunun sonunda çocukların; kendilerine güvenleri olan, kendilerini düzgün ve güzel ifade edebilen ve kişiler arası ilişkilerde başarılı bireyler olarak gelişmelerinin, sağlanabileceğini açıklamıştır.

İlköğretim öğrencilerine kazandırılacak beceriler aşağıdaki gibi gruplanmıştır. İlk kazandırılacak beceriler; dinleme, konuşmayı başlatma, konuşmayı sürdürme, soru sorma, teşekkür etme, kendini tanıtmak, başkalarını tanıtmak, iltifat etme, yardım isteme, bir gruba katılma, yönerge verme, yönergelere uyma, özür dileme ve ikna etmedir. Grupla bir iş yürütme becerileri arasında başkalarının görüşlerini anlamaya çalışma; duygulara yönelik beceriler grubunda ise kendi duygularını anlama, duygularını ifade etme, başkalarının duygularını anlama, karşı tarafın kızgınlığı ile başa çıkma, sevgiyi-iyi duyguları-ifade etme, korku ile başa çıkma ve kendini ödüllendirme iletişim yeterlikleri arasında sayılabilir. Saldırgan davranışlar ile başa çıkmaya yönelik beceriler; arasında ise izin isteme, paylaşma, başkalarına yardım etme, uzlaşma, kızgınlığı kontrol etme, hakkını koruma ve savunma, alay etmeyle başa çıkma, kavgadan uzak durma, yer almıştır. Stres durumlarıyla başa çıkmayla ilgili beceriler arasında ise; başarısız olunan bir durumla başa çıkma, grup baskısıyla başa çıkma, utanılan bir durumla başa çıkma, yalnız bırakılma ile başa çıkma sayılabilir (20).

Çekingen bireyler sosyal yaşamda ve kişilerarası ilişkilerde haklarının, özgürlüklerinin ve kişisel ilkelerinin farkında olmadan davranmaktadırlar ve bu konuda irrasyonel korku ve düşüncelere sahiptirler (21).

Çekingen bireylerde sosyal yetkinlik beklentisi de belirsiz durumdadır, bu nedenle birey kurduğu ilişkilerde olumsuz değerlendirme yapılacağı beklentisi ile birlikte kaygı yaşamaktadır (22).

2.3 Saldırganlık Kavramı

Gergen ve Gergen (1986) saldırganlığı diğer kişi ve kişilere acı, ölüm gibi olumsuzluklar veren davranış olduğunu belirtmişlerdir. Saldırganlığın salt davranışsal olmadığını, davranışa öfke, düşmanlık, patlama gibi duygusal öğelerinde eşlik ettiğini belirtmektedirler (23).

Freud (1959) ve Lorenz (1966) ,saldırganlığı doğuştan donanımcı (naturist) ya da kalıtmı görüş açısından ele almışlardır (24).

İnsanların, ilişkilerinde genel olarak çekingen, saldırgan, insanları yönlendirici ve atılğan olmak üzere dört farklı temel davranış biçimlerinden birini seçerek tepkide bulunduğu belirtilmektedir. Bunların arasında kişilerarası etkileşimde kopukluk yaratan iki tür davranış vardır. Bunlar “saldırganlık ve çekingenlik” davranışlarıdır. Saldırgan olan bireyler isteklerine ulaşmak için, çoğu zaman başkalarını kırma, küçük görme eğilimi gösterirler. Çekingen olan bireyler ise, amaçlarına ulaşmakta ve gereksinimlerini karşılamakta güçlük çekerler. Bu nedenle çekingen olan insanlar ya eksiklik kaygısıyla, ya da öfkeyle doludur . Bu iki davranış da toplumca onaylanmayan davranış biçimleridir. Bu açıdan bakıldığında çekingen ve saldırgan davranışlar uyumsuz davranışlar olduğu söylenebilir(17).

Saldırganlık, “karşısındakine üstün gelmek, onu yönetmek; bir işi bozmak, boşa çıkarmak için düşmanca, incitici, hırpalayıcı, acı/ağrı verici amaçlar taşıyan davranış biçimi”dir. Saldırgan davranışlar amaca yönelik davranışlardır ve bir kişiye, gruba ya da topluma yönelik olabilir. Bu tür davranışlarla karşılaşan kişilerde ya kaçınma davranışı, ya da benzer davranışlarla karşı koyma davranışı görülür(25).

Saldırganlık (aggression), bir başka kişiye fiziksel veya psikolojik zarar verme niyetiyle sözlü veya fiziksel davranışta bulunma şeklinde tanımlanabilir(26).

Alberti ve Emmons (1970), saldırgan davranışın kişinin diğer kişilerin haklarını kabul etmemesi, diğerlerinin haklarını reddetmesi ve diğer insanları incitmeksizin amaçlarını gerçekleştirememekte olduğu biçiminden söz etmişlerdir(27).

Fiziksel ya da sözel davranış olarak saldırganlık bir duygu ya da tutum değildir. Zarar verme ya da sakatlanmayı içinde barındırır. Bunlar,fiziksel ya da psikolojik olarak meydana gelebilmektedir.Örneğin; beyzbol sopasıyla birine vurmak saldırgan bir davranışken;birinin canını yakacak bir şey söylemek ya da onu tehdit etmek ,şiddetle gözdağı vermek de aynı şekilde saldırgan bir davranıştır.Saldırganlık kasıtlı yapılan bir davranıştır.Birine kazayla zarar vermek, hatta kazayla vurmak eğer zarar vermek düşüncesi yok ise; saldırgan bir davranış değildir(28).

“Okul çağı çocuklarının en önemli özelliklerinden olan lider olma, gruba kabul edilme ve toplum içinde saygınlık görme hissini tatmin etmek için saldırgan davranışlara ve şiddet eylemlerine başvurdıkları da bilinmektedir. Ayrıca kendini diğer çocuklardan fiziksel, sosyal, kültürel veya

ekonomik açıdan farklı ve yetersiz hisseden çocukların da kendini gerçekleştirmek ve kanıtlamak için saldırgan eylemlerle sorun çözme yöntemini kullandıkları görülmektedir”. “Okul çağı çocuklarının en önemli özelliklerinden olan lider olma, gruba kabul edilme ve toplum içinde saygınlık görme hissini tatmin etmek için saldırgan davranışlara ve şiddet eylemlerine başvurdıkları da bilinmektedir. Ayrıca kendini diğer çocuklardan fiziksel, sosyal, kültürel veya ekonomik açıdan farklı ve yetersiz hisseden çocukların da kendini gerçekleştirmek ve kanıtlamak için saldırgan eylemlerle sorun çözme yöntemini kullandıkları görülmektedir (29).

2.2. OYUN

Oyunlar yaşamımızın her döneminde var olan, her yaşta farklı amaçlar için yararlandığımız vazgeçilmez yapılardır. Oyun kavramı için net bir tanım ortaya koymak zordur. Çeşitliliği, biçimleri, uygulama seviyeleri ve ifade ettikleri ile kişiden kişiye değişmektedir. “Örneğin Tezcan oyunu, dinlenme, yeniden yaratma, kendini ifade etme ve sosyal bir kültür ögesi olarak tanımlarken, Demirel (2001); bir ya da birden fazla kişinin belli kurallara uyarak, rekabet ederek ya da işbirliği yaparak belli bir hedefe ulaşmak için eylemde bulunması, Dewey; yeni bir şey ile karşılaşmanın ilk basamağı, Hutt; bilinen bir ortamda ‘bu nesne ne işe yarar?’ sorusu yerine daha çok ‘bu nesne ile ne yapabilirim?’ sorusuna yanıt arama çabası (Uğurel, 2003), Faulkner (1995), matematiksel düşüncenin temellerinin atıldığı gerçek yaşam deneyimleri üzerine kurulmuş [süreç] olarak ortaya koymaktadır. Oyunlar insan yaşamında varoluştan buyana daima yer almıştır. Bir anlamda oyun temel insan davranışlarından. Günümüzde oyun yetişkinlerce de oldukça fazla başvurulmuş bir eylem haline almıştır. Cohen; post modern olarak adlandırılan yetişkinlerde bulunması gereken özelliklerden birini de oyun oynamaya duyulan heves olarak ifade eder . Psikolog M. J. Ellis “en uygun canlılık düzeyi kuramını” ortaya atarken bu soruya yanıt verir. Tüm memelilerin beyinde tutturmaya çalıştıkları en elverişli bir canlılık düzeyi vardır. Beyin bu düzeyi oluşturmak ve korumak için daima organizmayı o an için yaşamsal olarak önem taşımayan aktiviteler yapmak için zorlar. Bu aktivitelere oyun adı verilir . Eric Berne’e göre her insan içerisinde farklı kişilikler taşır. Bunlar bir çocuk, bir anne, bir baba ve bir yetişkindir. Tüm bu kişiliklerin değişik istekleri olur ve birey bu kişiliklerin istekleri yönünde farkına bile varmadan oyun oynama ihtiyacı duyar. Nicholas Yee yaptığı araştırmada bireyleri oyun oynamaya iten motivasyonun gerekçelerini ortaya koymaya çalışmış ve 5 temel neden belirlemiştir. Bunlar; ilişki (relationship), katılım isteği (immersion), oyuncular arasında

rekabetten doğan duygusal çatışma (grief), başarı (achievement), ve liderlik (leadership) dir(30).

Oyun , hoşlanılan ve içten gelerek yapılan bir faaliyettir.Oyunla iş arasındaki fark onlara karşı alınan tavırdır.Oyunla iş birbirinden ne kadar az ayırt edilirse o kadar iyi olur.Zira çocuk ikisine de eşit ilgi ile bakmayı öğrenince işini oyun zevkiyle yapabilir(31).

İnsanın yaşamı ve doğayı öğrenmekte kullandığı en önemli etkinliklerden biri olan oyun, kültürden daha eskidir. İlkel insanın çevresini tanınması, öğrenmesi, bilgi edinmesi ve sanatı oyunla başlamıştır. Oyun isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir. Çocukların oyunları bilişsel ve duygusal öğelerin yanı sıra, sosyo- kültürel boyutları da içermektedir. Çocuğun toplumsal hayata hazırlanması ve toplumsal hayatın gerektirdiği kuralları öğrenmesi açısından oyun önemli bir yere sahiptir. Oyunlar kültürün önemli bir parçasıdır. Çocuğun dünyasında oyunlar, toplumsallaşmadan daha geniş bir anlamı olan kültürü oluşturma ve diğer kuşaklara aktarma sürecinin en önemli ögesidir(32).

Oyun insanlar arasında ve tüm kültürlerde açıkça ortaya koyulan kendini ifade etme amaçlı bir davranıştır. Sanat, dil ve din gibi oyun da tam olarak tanımlanamayan karmaşık bir olgudur. Yine de oyunun pek çok özelliği kolayca ayırt edilebilir. Öncelikle oyun yaşamla bağlantılı biyolojik gereksinimleri karşılamakla doğrudan ilgili olmadığı için gönüllü yapılan bir harekettir. Her ne kadar fiziksel, sosyal, psiko-sosyal ve kişisel gelişmeye büyük ölçüde katkıları olsa da mal-mülk kazanımına doğrudan etkisi olmadığı için oyunun somut bir şekilde üretici bir etkinlik olmadığı görülür. Yani bir insan top oynamayı öğrenir çünkü başkalarının böyle yaptığını görür ve bundan zevk alacağını düşünür. Oyuna zorla katılmaz ve oynayacağı oyundan ötürü de bir ödül beklentisinde bulunmaz. Oyunun bir başka özelliği de zaman ve mekân sınırlaması olmamasıdır; bu da oyunun amacının ve güdüsel kaynaklarının içten geldiğini gösterir. Örneğin “evcilik” oynayan çocuklar kendi rollerini ve gerçekliklerini yaratır; ne yaptıkları ve ne amaçla çalıştıkları bu mikrokozmos içinde belirlenir. İsteyerek veya dışsal etmenlere bağlı olarak bir oyun etkinliğinin durması zamansal ve mekânsal olarak gerçeklikten ayrı olma durumuna son verir. Rekabete dayalı bir etkileşim olmadığı sürece bu boş zaman etkinliği oyun dışılık veya daha doğru bir ifadeyle eğlence olarak adlandırılabilir. Fakat oyunlar en az iki kişi arasında yarışma içermeleri bakımından diğer oyun etkinliklerinden ayrılır. Ayrıca uyulması gereken ve katılımcıların önceden bildikleri kişisel etkileşimi belirleyen, açık veya kapalı kurallar ve kaybeden ve kazananları belirlemeye

yönelik belirli bir yönteme de gerek vardır. Örneğin “sandalye kapmaca” oyununda oyuncular, her zaman bir tane eksik sandalye olması gerektiğini; müzik durdurulduğunda diğer yarışmacılarla boş bir sandalye için yarışılması gerektiğini; boş sandalye bulamayan kişinin oyundan eleneceğini; sadece bir kişinin, yani tüm elenen kişilerden geri kalan tek kişinin kazanan olacağını bilirler. İşte oyunun böyle bir sistem olarak algılanması ve katılımcıların bunun karşılığında bahsedilen sistem içindeki alt sistemleri keşfedebilmeleri oyunları insan ve hayvanlara ait diğer oyun etkinliklerinden ayırır. Konu hakkında ilk araştırmaları yapanlar oyunun doğasına önem vermemişlerdir. Bunun yerine belirli eğlence ve oyun türlerinin tarihi ve gelişimine odaklanmışlardır. Alanın öncülerinden olan Joseph Strutt kendi ülkesindeki insanların boş zaman etkinlikleriyle ilgilenmiştir. Çünkü bunun ulusal İngiliz karakteri hakkında birtakım bilgiler sağlayacağını düşünmüştür. Strutt , ”*İngiliz Halkının Spor ve Boş Zaman Etkinlikleri*”) adlı (1801)tarihi kitabının giriş bölümünde şöyle yazmıştır: “Belirli bir insan topluluğunun karakteri hakkında doğru bir tahmin yürütebilmek için bu insanlar arasında yaygın olan spor ve boş zaman etkinliklerini araştırmak son derece gereklidir”(33).

Oyunun çocuğun gelişimine etkileri şu şekilde genel olarak ele alınabilir; oyun çocuğun fiziksel gelişimini, zihinsel işlevlerini olumlu olarak etkiler. Çocuktaki bastırılmış duygusal enerjinin, ihtiyaç ve arzuların ortaya çıkmasına yol açar. Çocuk oyun ile sosyal kuralları, ahlaki standartları, uygun cinsiyet rollerini öğrenir. Çocuğun öğrenmesi oyun ile çok kolaylaştırılmış olur ve çocuğun yaratıcılığı gelişir ve artar. Oyunda aldığı roller aracılığı ile içgörü kazanır ve arzu edilen kişilik özelliklerinin gelişimi sağlanır(34).

Oyun, etkileşimli bir karar durumunun formel modelidir ve birden fazla oyuncu içerir. Oyun tanımı; oyuncular, oyuncuların tercihlerini, bilgilerini, seçebilecekleri stratejik alternatifleri ve bu seçimlerin kazanca olan etkisini içerir . Oyuncu, oyuna katılan bir karar vericidir ve amacı, sonuçlar arasından en tercih ettiği sonucu veren hareketi ya da stratejiyi seçmektir. Oyun, birden çok kişinin seçimlerinin ve sonuçlarının diğer kişilerin tercihlerine bağlı olarak farklılık gösterdiği bir ortamda oynanır. Bu durumda taraflar davranış biçimleri ile ilgili olarak birtakım kurallar üzerine anlaşmayı da tercih edebilirler. 1950’li yıllardan beri, kaybet-kaybet, kazan-kazan oyunları, denge noktası olan ve olmayan oyunlar vb. bilim adamları tarafından ele alınmaktadır. Mike Shor oyun kuramının etkin kullanımı için yöneticilerin organizasyonlarını analiz etmeyi öğrenmelerinin ve oyunu diğer oyuncuların

gözüyle değerlendirebilmelerinin önemini vurgulamaktadır. Dolayısıyla her karar bir risk içerdiğinden liderlerin etkileşimli karar ortamında ya da çatışma altında karar verme durumunda oyuncuların riske karşı tutumlarını da bilmeleri önem kazanmaktadır. Kişilerin riske karşı tutumlarını ele alan fayda kuramı, oyuncuların davranış biçimlerini ve oyunun sonucunu doğru tahminleyebilme olanağı sunmaktadır(35).

Oyun, insanların; günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda, belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık vb.) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zekâ, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir(36).

Çocuğun beden, ruh ve moral gelişimini sağlar, ona iyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandırır(37).

Oyunları, milyonlarca insan için çekici yapan 12 karakteristik özellik vardır. Bunlar, Prensky (2001)'e göre şunlardır:

1. Oyunlar, eğlence formatındadırlar. Bize eğlence ve zevk verirler.
2. Oyunlar, oyun formatındadırlar. Bize heyecan ve tutku verirler.
3. Oyunların kuralları vardır ve bu bize oyunların yapısını verir.
4. Oyunların amaçları vardır. Bu bizi motive eder.
5. Oyunlar etkileşimlidir , bir şeyler yapmayı gerektirir.
6. Oyunlar uyarlanabilir. Bu akıcılığı sağlar.
7. Oyunların dönütleri vardır ve bu bizim öğrenmemizi sağlar.
8. Oyunların kazanma durumu vardır ve bu bizim egomuzu tatmin eder.
9. Oyunlar mücadele, yarış, meydan okuma ve karşıtlık içerir. Bu bize heyecan sağlar.
10. Oyunlarda problem çözme vardır ve bu bizim yaratıcılığımızı artırır.
11. Oyunlarda etkileşim vardır. Bu bizim sosyal olmamızı sağlar.
12. Oyunların sunumları ve hikayeleri vardır. Bu bize duygu verir(38).

Nicholas Yee yaptığı araştırmada bireyleri oyun oynamaya iten motivasyonun gerekçelerini ortaya koymaya çalışmış ve 5 temel neden belirlemiştir. Bunlar; ilişki (relationship), katılım isteği (immersion), oyuncular arasında rekabetten doğan duygusal çatışma (grief), başarı (achievement), ve liderlik (leadership) dir(39).

Sanayileşme, nüfus artışı ve kentleşme gibi toplumsal etkenler, oyun ve oyuncağın güdülenme, seçme ve etkin katılım gibi temel özelliklerini olumsuz olarak etkilemektedir. Oyun alanlarının yok olması, oyunun doğadan ve insandan uzaklaşması, serbest oyun zamanlarının sınırlanması, kurumsallaşma gibi diğer olumsuz bileşenler ile, geleneksel oyun-oyuncak kültürünü ve çocukluğun geçmişini yok etmeye yönelik istem dışı bir destek kazandırmaktadır(40).

2.2.1. Klasik Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramcıları çocuk oyunlarında gücün harcanmasına bakmışlar ve daha çok oyunun fiziksel ve içgüdüsel yönlerine odaklanmışlardır. Dört grupta incelenir.

a) Fazla Enerji Tüketimi Kuramı

Bu kurama göre oyun, vücutta bulunan fazla enerjinin harcanmasıdır. Oyun, vücudun çalışması için gerekli olan enerjiden daha fazlasına sahip olduğunda oynanır. Çocuk, gerginlik yaratan fazla enerjiyi atabildiği zaman sağlıklı bir dengeye kavuşur. Çok oynayan çocuk bu nedenle sağlıklıdır. Bu kuramda oyunun içeriği önemli değildir. Bu kuramın temsilcileri Friedrich Schiller ve Herbert Spencer'dir.

b) Rahatlama ve Dinlenme Kuramı

Bu kurama göre günlük hayattaki zorlayıcı etkinlikler, insanı bedenen ve zihnen yıpratmaktadır. Bunun sonucunda ise dinlenme ve uyku ihtiyacı hissedilir. Gerçek dinlenme ise; insanın normal hayattaki yaşamsal görevleri dışında başka etkinliklerle uğraşmasıyla olur. Kişi, kendini bu şekilde yeniler. Bu kuramın savunucusu olan Moritz Lazarus, yorucu bir çalışmanın ardından vücudun belli bir dinlenme etkinliğine ihtiyacı olduğunda oyun oynandığını belirtmiştir. Bu kurama göre, fazla enerji kullanımı kuramının tersine, organizmanın az enerjiye sahip olduğunda

enerjiyi artırmak için oynanır. Fazla enerji kullanımı kuramında olduğu gibi rahatlama ve dinlenme kuramında da oyunun şekli ve içeriği önemli değildir.

c) Öncül Deneme (Yetişkin Hayatına Hazırlık, Alıştırma) Kuramı

Bu kuramın kurucusu olan Karl Gross, çocukların neden oyun oynadıkları konusunda varsayımlar geliştirmiştir. Gross' a göre geçmişte edinilen içgüdüsel alışkanlıklar, gelecekteki içgüdüsel alışkanlıkların oluşmasında rol oynar. Oyunun bunun oluşmasında önemli rolü vardır. Oyun, gelecekteki çalışma ve yaşantıların bir ön hazırlığıdır. Ayrıca Gross, oyunun anti sosyal eğilimlerden arındırma özelliğinin de olduğunu ileri sürer.

d) Tekrarlama (Rekapitülasyon) Kuramı

Bu kurama göre çocuk, kendi ırkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır. Stanley Hall' a ait olan tekrarlama kuramına göre birey; hayatı boyunca daha önce kendi türünün, ırkının geçirmiş olduğu gelişme seyrinin aynısını geçirir. Bu kuram, öncül deneme kuramına karşı bir kuramdır. Tekrarlama kuramına göre oyunla gelecekteki davranışlar arasında hiçbir ilişki kurulamaz. Oyun yoluyla, ırkın geçmişindeki davranışlar arasında ilişki söz konusudur. Hall, bu kuramında evrim kuramından yola çıkmıştır. Çocuk, oyunda insan ırkının evrim sürecinde geçirdiği devinimsel ve ruhsal aşamaları tekrar yaşar.

2.2.2. Dinamik Oyun Kuramları

Dinamik Kuramlar, klasik kuramlardan farklı olarak çocuğun oyunu niçin oynadığını değil, çocuğun oyununun içeriğini anlamaya çalışır. Dinamik oyun kuramcıları Sigmund Freud ve Jean Piaget' dir.

a) Sigmund Freud' Un Oyun Kuramı

Freud' a göre çocukları, oyunları rastgele veya şans eseri değildir. Bireyin farkında olduğu ya da olmadığı duygularını belirtir. İnsanların duyguları, istek ve arzuları oyunda, düş ve fantezilerde ortaya çıkar. Çünkü oyun sırasında bir denetim ya da eleştiri yoktur. Freud'a göre benliğin gelişmesiyle ilişkili olarak mantıksal düşünmenin başlaması ile oyun son bulur. Akılcılık ve eleştirel düşünce gelişimi sonucunda çocuk oyundan uzaklaşır. Çocuk, oyunda yetişkin rolünü üstlenerek hayal içinde kazandığı duygularını gelecekte kullanmak üzere saklar.

b) Jean Piaget' nin Oyun Kuramı

Piaget'nin oyun kuramı, bilişsel gelişime dayanır. Oyunu yapısal olarak ele alan Piaget'e göre oyun, insan davranışında bulunan ve çocuğun bilişsel gelişimini destekleyen bir unsurdur. Piaget, oyunu 3 evrede inceler. Bu evreler; alıştırma oyunu, sembolik oyun ve kurallı oyundur.

Alıştırma Oyun (0–2 yaş): Bu evrede motor faaliyetler, en belirgin özelliklerdir. Emme, elleri açıp kapatma ve diğer bedensel hareketler motor faaliyetlerdir. Bu faaliyetler, çocuk için adeta bir oyundur ve bu bedensel faaliyetlerin doyurulması tekrarlanmasına neden olur. 4 aylıken yakınında bulunan objeleri yakalar, sallar, atar. Alıştırma oyunlarında çocuk neler yapabildiğini ispatlar. Yaptıklarından zevk alır ve bu hareketleri tekrarlar.

Sembolik Oyun (2–7 yaş): Sembolik oyun, temsili düşünmenin temelini oluşturmaktadır. Bu dönemde gerçekte olan önemli olayları oyunda kullanır. Ancak oyunda gerçeğe uyma zorunluluğu olmadığından olaylar değişikliğe uğrayarak oyuna yansıtılabilir. Çocuk oyunlarındaki sembolleştirme iki şekilde görülmektedir;

1. Bir faaliyetin bir nesneden diğerine aktarılması. Örneğin yeme faaliyetini bebeğine mama vermekte uygulaması, sopayı at yerine kullanması, tencere kapağını direksiyon olarak kullanması, telefon kullanıyor gibi yapması.
2. Çocuğun başka birinin rolünü üstlenmesi. Örneğin otobüs şoförü, doktor, anne, baba gibi rolleri üstlenmesi.

Sembolik oyun döneminde, özellikle de 2–4 yaş civarında hayali kişileri kattıkları oyunlar oynandığı da görülmektedir. Örneğin kardeş istediği için hayali kardeşle oyun oynama, yaramazlıkları onun yerine yapan hayali bir arkadaşla oynama vb. Sembolleştirme yeteneği yaşla birlikte gelişir. Çocuğun oyunda bilişsel faaliyetlerde bulunması sonucu zihin mantıklı düşünmeye geçer.

Kurallı Oyun (7–12 yaş): Bu evrenin daha ileri bir bilişsel düzeyi gerektirdiğini düşünen Piaget' ye göre mantıklı düşünme, çocukların sadece nesnelerle ilgilenmeleri ile olmaz. Mantıklı düşünme, çocukların diğer çocuklarla oynamaları ile gelişir. Kurallı oyun evresinde devam etmekte olan dramatik oyunlarda kurallar vardır. Gerçekçi ayrıntılara dikkat edilmektedir. Bu evrede, oyunun

kuralları ve kurallara uymayanlara verilecek ceza önem taşır. Oyunda kurallara uyarak sosyal normlara uygun davranmaya da başlar.11–12 yaş döneminden sonra ergenlik ve yetişkinlikte de kurallı oyun özellikleri görülür(3):

Oyunla bilişsel gelişim arasındaki ilişki, otuz yıldan fazla bir zamandır, oyun konusunda yapılan pek çok psikolojik araştırmada kilit bir konu olmuştur. İki büyük kuramsal çerçeve bu araştırmaları şekillendirmede ve örgütlemeye baskın bir rol oynamıştır. Uzun bir dönem boyunca başat etki, açık bir biçimde oyuna yaklaşımı geniş bilişsel gelişim kuramının bütünleyici bir parçasını oluşturan Piaget'in olmuştur. Piagetci araştırma programı tükenmiş olmaktan uzak olmasına karşın, bu programın sınırlılıklarına ilişkin kanı giderek yaygınlaşmaktadır ve Piaget'in gelişim kuramı artan boyutlarda eleştirilere hedef olmaktadır. Özellikle eleştirilerin bir boyutu, Piagetci çerçevenin toplumsal ve kültürel etmenlere yönelttiği ilginin yetersiz olduğunu öne sürmektedir. Bu etmenlere sistematik bir biçimde yönelen oyun araştırmaları son yıllarda düzenli olarak yaygınlık kazanmaktadır(41).

2.2.3. Diğer Oyun Kuramları

Bu grupta oyunun nedenlerinin önemini destekleyen Vygotsky, Bateson, Sutton- Simith, Helanko ve Berlyne yer almaktadır.

Vygotsky' nin Oyun Kuramı

Bu kuram, oyunun kökeni ve rolüne ilişkin analizlere dayanır. Vygotsky'e göre oyun, bilişsel mekanizmaların işlemesine en uygun ortamı sağlar ve çocuğun hayali bir çözüm yaratmasıdır. Oyun, keşiftir ve yeni bir oluşumdur. Oyun ve iletişim arasında bir ilişki vardır. Çocuk oyunda gerçek yaşam deneyimlerinden hatırladığı sebep –sonuç ilişkilerini kullanarak yeni davranışlar üretir. Böylece olumsuz dürtülerinden arınır. Oyunun önemi istekleri doyurma değil, daha çok düş gücünün ortaya çıkarılmasıdır. Oyun, somut nesne ve eylemlere bağlı değildir. Ancak nesnelerin çocukta anlam kazanması için eksen görevi görür. Örneğin bir dal parçasını at olarak kullanması aynı zamanda bir ağaç dikmeyi düşlemesi için de fırsat sağlar.

Bateson Oyun Kuramı

Bateson, Vygotsky gibi oyun ve iletişim arasında bir ilişki olduğunu savunur. Ancak oyundaki iletişimin tam iletişim değil, yarı iletişim olduğu görüşündedir. Sosyal oyunlarda kişiler, davranışlarının gerçek olmadığını, sadece oyun olduğunu iletmek zorundadır. Bu iletimdeki başarısızlık, oyunun amacının yanlış anlaşılmasına ve sosyal uyumsuzluğa neden olur.

Sutton-Smith Oyun Kuramı

Oyun ile ilgili birkaç kuram ortaya koyan Sutton- Smith, kurallı oyunlarda kültürün etkisini inceleyen ilk kuramcılardandır. Oyunlarda tarihsel faktörlerin önemini vurgulamıştır. Daha sonra ise oyuncaklara dikkati çekerek, oyuncakların oyun malzemeleri olmalarının yanı sıra kültürel ürünler olduklarını da vurgulamıştır. Piaget'nin oyunda yenilik üretmenin bozucu olduğu görüşüne karşı çıkan Sutton-Smith, yenilik üretmenin, uyumu sağlamak için yönelmelere kaynak olduğunu savunur.

Helanko Sistem Kuramı

Helanko'ya göre birey, oyun ortamı oluşturarak dışarıdan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldıracaktır. Çocuk, kendi kendine bir oyun ortamından diğerine geçerek olumsuz etkileri ortadan kaldırır. Oyun oynamak, kişi ile çevresi arasındaki ilişkidir. Oyunda nesne, kişi tarafından serbest olarak seçilmektedir.

Berylne Modeli (İçten Uyarılma)

Bu yaklaşıma göre oyun, keşfetme davranışlarına bağlıdır ve uyarılma durumlarının dengelenmesidir. Berlyne' e göre hareketsiz durmak, organizmanın doğal durumu değildir. Oyunda görülen uyarılma mekanizması, organizma tarafından kontrol edilir ve işlem sonunda haz duygusu yaşanır. Bu kuram, bize oyun süreci içinde çocuk davranışlarının nedenini açıklar. Örneğin çocuk bisiklete binmekten tedirgin olabilir. Fakat buna rağmen bisiklete binmeyi ister ve bu davranışı tekrarlar. Bu durum, çocuğun içten gelen uyarılması durumudur(3).

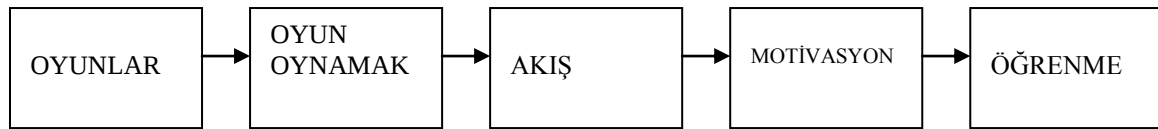
Geleneksel yeni yaklaşımlar özellikle psikoloji, sosyoloji ve antropoloji gibi sosyal bilimlerde belirmiştir. Bu çalışmaların önemi henüz değerlendirilememişse de özellikle Huizanga, Piaget, Erikson, Caillous, Sutton-Smith ve Roberts'ın çalışmaları çoktan oyuna uygulanmıştır. Piaget ve Erikson araştırmalarını çocukların oyun etkinliklerine

yoğunlaştırırken Sutton Smith ve Roberts her çeşit oyunu kültürlerarası açıdan incelemiş Huizinga ve Caillous oyun hakkında genel yazılar yazmıştır(33).

2.2.4. Eğitsel Oyunlar

Çocukların yaşantılarında, sonuca kısa zamanda ulaşma isteği ve beklentileri hâkimdir. Kaybetme karşısında çabuk yılgınlığa uğrama, kazanmayı fazla abartma eğilimleri mevcuttur. Bir sporu iyi yapabildiklerini göstermekten bir oyunu iyi oynayıp galip gelmekten çok hoşlanırlar. Ancak, o oyunu iyi oynayabilme düzeyine gelebilmeleri için gerekli olan bilgiyi edinme ve beceriyi kazanma aşamalarından da çok sıkılırlar. Problemin nereden kaynaklanıyor olduğunu da fark edemezler. Çalışmaları kolaylıkla bırakabilirler. Sonuçta, yeterli hareket etmedikleri için bedensel olarak hantallaşırlar. Bazı temel spor tekniklerinin öğretilmesinde fazlaca tekrarlanan alıştırmalar sıkıcı olabilir. Çalışmaları sıkıcı tekrarlardan çıkarıp zevkli hale dönüştürebilmek için çocukların psikolojik ve biyolojik gelişmeleri göz önünde bulundurularak çeşitli oyunlar hazırlanabilir(42).

Yeni teknoloji , sofistike yeni oyun deneyimleri oyun ve öğrenmenin daha anlamlı olduğunu ortaya koymuştur.Aşağıda yer alan diyagram, iyi dizayn edilmiş bir eğitsel oyunun yapısını şekillendirmektedir.



Şekil 1: İyi Dizayn Edilmiş Bir Eğitsel Oyunun Yapısı

Oyunlar, oyun oynamaya teşvik eder. Bu durum bir akış ortaya koyar.Motivasyon yükselir ve böylece öğrenme süreci desteklenir.Eğitim tasarımcılarının mücadelesi ; öğrenmenin bütün dinamiklerinin tam bir şekilde uyum dinamiklerine entegre edildiği bir çevre yaratmaktır(43).

Çocukların sosyal yaşantılarında, sonuca kısa zamanda varabilmek için başkalarına tahammül göstermeme eğilimleri mevcuttur. Yarışma ortamlarında da saldırganlık eğilimleri belirginleşebilir. Bu durum sınıfta öğretmenlerine, evde kardeşlerle olan etkileşimleri anne babaları zor durumda bırakabilir. Bu nedenle insanların toplumsal yaşamın gereği olan,

paylaşma, hoş görme, kabullenme, mücadele etme vb. özellikleri çocuk yaşta kazanmaları uyumlu bir toplum açısından önemlidir. Bu özellikleri kazandırabilmenin en iyi ve gerçekçi yolu çocukların küçük yaşlardan itibaren oynadıkları oyunlar ve oyun alanlarından geçer. Bu nedenle çocuklara temel özelliklerin kazandırılmasında, gençlerin kendilerini geliştirip toplumsal iletişim becerileri kazanmalarında, yetişkinlerin dinlenmeleri ve hoşça vakit geçirip moral kazanmalarında organizeli oyunların rolü büyüktür. Bu organize edilmiş oyunlara “Eğitsel Oyunlar” da denebilir(42).

2.2.5. Eğitimde Oyunun Önemi

Çocuk oyunları, çocuğun eğitiminde ve kişiliğinin gelişiminde önemli bir yer tutmaktadır. Çocukların olumlu yönde gelişmeleri, onların duygu ve düşünce dünyalarını bilmek gereklidir. Oyun, aynı zamanda çocukların duygusal ve zeka kabiliyetlerini geliştirecek ve olgunlaştıracaktır. Çocuğun oyundan aldığı zevk, deneyimlerini isteklere uyacak şekilde değiştirip yaşamasından kaynaklanır. Çocuk oyunları, çocuk eğitimi ile toplumsal kültür açısından önemli olduğu gibi eğitim ve ruh bilimi yönünden de önem taşımaktadır. Çocukların eğitiminde en etkin yol olan oyun, çocuk için gerekli olan davranış, bilgi, becerilerini oyun içinde kendiliğinden öğrenir. İnsanlık ilişkileri, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, alışkanlık ve deneyim kazanmak, yaşamın rollerini anlama olguları çocuk oyun içinde kavrar, benimser pekiştirir. Çocuğun kişiliği oyun içinde daha belirgin çizgilerle ortaya çıkar ve gelişir(44).

Oyunla ilgili planlama yapmak için belirgin şartlar gerçekleştirilmelidir. Bunlar(45):

- Oyunla ilgili eğitimsel amaçların belirlenmesi
- Oyun kapsamındaki etkinliğin seçimi
- Etkinliklerin sıralanması
- Etkinliklerin sürelerinin belirlenmesi

Çocuğa güçlükle öğretilen pek çok kural, oyun esnasında daha kolay öğretilir. Çocuklar öğrenme, karar verme, işbirliği, sıralama, düzenleme, paylaşma, başkalarının hakkına saygı gösterme, yardımlaşma gibi pek çok kural ve kavramı oyun sırasında farkına varmadan öğrenir ve benimser. Oyun; çocuğun fikir ve karakterini güçlendiren, ona neşe ve haz veren, vücut gelişiminde önemli rol oynayan içgüdüsel hareketlerdir. Oyun; gönüllü ve özgürce yapılan, mutluluk kaynağı olan, çocuğun tüm gelişim yüzlerini uyaran, yetenekleri

kadar duyuları ve duyguları geliştiren etkinliklerin tümüdür. Oyun oynamak, ilköğretim çağındaki çocukların temel ihtiyaçlarından biridir. Bu ihtiyacın giderilmemesi ya da kısıtlanması durumunda, toplumun çekirdeğini oluşturan çocukların sağlıklı bir biçimde gelişmeleri gerçekleşemez. Çünkü çocuklar oyun içinde oynadıkları rollerin aracılığıyla ileriki yaşamları için deneyim kazanırlar. İçeriğinde ne olursa olsun oyun her insanın vazgeçilmezidir. Çocuğun zekâsı, kişiliği ve becerileri oyun oynayarak gelişir . Oyun, birçok bilim adamına göre çocuğu tanımada ve tahlil etmede en iyi yoldur. Çocuğun içinde bulunduğu ruhsal durum dinamikleri, zekâ yapısı, sosyal olayları değerlendirmedeki tutarlı durumu, varsa gelişim aksaklıkları oyuna yansıyacağından oyun içerisinde bunları gözlemek ve incelemek mümkündür. Oyun çocuğun doğal öğrenme ortamıdır. Öğrendiklerini, gördüklerini çocuk oyun anında dener ve pekiştirir, duygularını becerilerini geliştirir. Oyun; çocuğun kendini ifade edebildiği en dolaysız, en kolay, en anlamlı yoldur . Oyun ortamında çocuk özgürdür ve hiçbir kısıtlama tanımaz. Çocuk bu doğal ortamda yaratıcılık becerisini sonuna kadar kullanıp geliştirebilir. Oyun, gerçek bir eğitim aracıdır. Okul öncesi dönem ve okul yılları boyunca kazanılan bilgilerin kuşaktan kuşağa taşınmasını sağlar. Toureh' e göre oyun faaliyetleri ve oyuncaklar bir yandan çocuğun kendisini ifade etmesi ve yetişkinin onu anlamaya çalışması için en iyi yol iken, diğer yandan da çocuğun eğitiminin ellerine bırakıldığı, yetişkinin geliştirmek istediği öğretme yöntemleri ve tekniklerin temelini oluşturur(36).

Eğitim, oyunun en eğlenceli kısmı olmanın yanında en sıkıcı kısmıdır. Öğrenme ve oyunun tam olarak entegre edilmediği oyunlarda öğrenciler sıklıkla oyunun eğitsel kısmını es geçmektedirler. Bu nedenle eğitsel oyun oluştururken; en önemli nokta hangi oyunun, öğrenmenin hangi tipini desteklediğini bulmaktır. Eğitsel oyun geliştirirken, oyun kısmı öğrenmenin kestirilemeyen bir parçasıdır (46).

Oyunlar sadece eğlence için uygulanmamaktadır. Oyunlar, potansiyel olarak güçlü öğrenme çevreleridir. Oyunların pedagojik olarak , öğrenme çevresini yansıtan farklı tutumları vardır(47).İdeal oyun prensipleri ile oyun uygulamaları arasındaki paralellikler Tablo 1. de görülmektedir.

Tablo 1. İdeal oyun prensipleri ile oyun uygulamaları arasındaki paralellikler

PRENSİP	TANIM	OYUNDAKİ UYGULAMASI
BİREYSELLEŞME	Öğrenme bireyin ihtiyaçlarına göre uygun hale gelir.	Oyunlar bireyin düzeyine göre adapte olur.
FEEDBACK(GERİ BİLDİRİM)	Anında oluşturulan geribildirim oyunu geliştirir ve belirsizliği azaltır.	Oyunlar anında ve bağlamsal geribildirim sağlar.
AKTİF ÖĞRENME	Öğrenme öğrencinin aktif keşfetme ve yeni bilgi dağarcığı edinmesine yardımcı olmalıdır.	Oyunlar keşfe yönelik aktif bir çevre sağlarlar.
MOTİVASYON	Öğrenciler, anlamlı ve ödüllü aktivite yaptıklarında motive olurlar.	Oyunlar oyuncuları bir hedefe ulaştırmak için saatlerce bağlarlar.
SOSYAL	Öğrenme sosyal ve katılımsal bir süreçtir.	Oyunlar değişik kişilerle oynanır ya da aynı oyun , ilgisini çeken farklı toplulukları da içerir
YAPILANMA	Öğrenenler dereceli olarak daha üst düzey zorluk seviyelerinde mücadele ederler ve bunlar öğrenenlerin adım adım başarıya ulaşmalarını sağlar.	Oyun çok basamaktan oluşur.Oyuncular o anki düzeyi bitirmeden üst düzeye geçemezler.
TRANSFER	Öğrenenler öğrenmeyi bir durumdan diğer duruma transfer etme yeteneklerini geliştirir.	Oyunlar varolan kavramdan bilgi transferi yapılmasına izin verir.
DEĞERLENDİRME	Bireylerin öğrendikleri şeyleri değerlendirme ve diğerleriyle karşılaştırma fırsatı vardır.	Oyunlar, oyuncuların becerilerini geliştirme ve kendilerini diğerleriyle karşılaştırma fırsatı sağlar.

2.2.6. Oyunun Fiziksel Açıdan Etkisi

Oyunun içerisinde, özellikle mücadele oyunları içerisinde çocuklar sürekli olarak koşmak, zıplamak, tırmanmak, çekmek, itmek, boğuşmak, taşımak kısaca vücut özellikleriyle mücadele etmek durumundadırlar. Çocuk, sahip olduğu fiziksel yetenekleriyle diğer oyunculara karşı bir yarış halindedir. Bu mücadelede çocuğun içersine girmiş olduğu hareketlilik öncelikle solunum, dolaşım ve sindirim sistemini olumlu etkilemektedir, ayrıca iç

salgı bezlerinden daha fazla salgılama yapılmasına katkıda bulunarak gelişmesini hızlandırmaktadır(48).

Hareketli oyunlar gelişme çağındaki çocuklarda şu sistemlerin gelişmesini sağlar;

- Büyük ve küçük kas sistemleri
- Dolaşım sistemleri
- Solunum sistemi
- Kemik ve eklem yapıları
- Sinir sistemi

Bu sistemlerin gelişmesi kendini şu şekilde gösterir;

- Kuvvet gelişimi
- Çabukluk gelişimi
- Hareketlilik ve esneklik gelişimi
- Dayanıklılık gelişimi
- Koordinasyon ve beceri gelişimi olarak gösterir(49).

2.2.7. Oyunun Sosyal Açıdan Etkisi

Toplumsal yaşamın sürekliliğini ve düzenini sağlayan kurallar insan yaşamında davranış alışkanlıkları sağlar(50).

Birbirini tanımayan çocuklar oyun ortamında bir araya gelip kaynaşırlar. Çünkü oyun onların en doğal anlaşma ortamıdır, ortak dilidir. Oyun, çocukları iş birliğine sevk eder, onlara paylaşımcılığı öğretir. Oyun, çocuğun toplumsal bir varlık olarak gelişmesinde en doğal ortam olur. Çocuğun aile içinde aldığı eğitim, oyunlardaki davranışında etkili olur. Ebeveynler tarafından çocukların her isteklerinin yerine getirilmesi, çocukları bencilliğe sevk eder, paylaşma duygusunu yitirir. Kendi yaşıtları ile oynama imkanı bulamayan çocuklarda bu durum sıkça görülür. Kendi hakkını korumak, başkalarını hakkını gözetmek, iş birliği ve paylaşma evde değil ancak oyun ilişkilerinde kazanılan toplumsal özelliklerdir. Bu nedenle çocuk için eğitici bir işlevi vardır(44).

2.2.8. Oyunun Psikolojik ve Duygusal Gelişim Üzerine Etkisi

Çocuğun duygusal gelişimini en çok yakın çevresindeki insanlarla, anne, baba, öğretmenleriyle olan ilişkileri etkiler. Onlarla olan ilişkileri kişiliği üzerinde olumlu ya da olumsuz etkiler bırakır. Anne, baba ve öğretmeni tarafından sevilmediğini, istenmediğini ya da tam tersine aşırı korunduğunu, baskı altında tutulduğunu hisseden çocuk olumsuz yönde etkilenir. Korkak, güvensiz, kuşkucu ve kaygılı bir kişilik sergiler. Oysa aile içerisinde mutlu sevildiğini hisseden, olduğu gibi kabul edilen bir çocuk sevmeyi paylaşmayı bilen, kendine güvenen, mutlu, bir kişiliğe doğru bir gelişme içerisinde olacaktır(49).

Tüm dünyada temel eğitimin vazgeçilmez bir unsuru olan oyunla eğitim; öğretmenlerin, eğitimin hedeflerine ulaşması için kullandıkları araçlardan sadece bir tanesi, doğru kullanıldığında belki de en etkilisidir. Günümüzde oyunla eğitim yetişmekte olan nesillerin temel kaynağı olan insanın fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimini amaç edinen, genel eğitimin tamamlayıcısı ve ayrılmaz bir parçası olarak görülen bilinçli ve planlı faaliyetlerdir . Oyun, bir yandan çocuğun fiziksel ve zihinsel yapısını geliştirirken, diğer yandan da onun nesneler dünyasıyla ilişki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sağlayan daha sonra da toplumsallaşmasına büyük ölçüde yardımcı olan çok önemli bir etkinliktir . Çocuğun oyun sırasında gerçek yaşama benzer ya da hayali oyun sahneleri yaratması, farklı birçok olay ve sorunu ortaya koymasını ve oyun içinde kararlar vermesini sağlar. Bu durum, çocuğun sorulara yanıt bulması için bilişsel yeteneklerini kullanmasını yeni durum ve sorular için bilişsel gelişim düzeyini artırmasını sağlar . Ayrıca oyunların birçoğu hayal ürünü olduğundan ve yaratıcı gücü zorladığından, çocukta var olan yaratıcılık becerisinin gelişimine olumlu katkı sağlayacaktır . Bu noktada planlı olmasa da bireyin yaratıcılık becerisi de gelişim gösterecektir. Çünkü yaratıcılık eski olandan hareketle yeniye ulaşmak, yeni çözüm yolları bulmak ve olaylara yeni ve orijinal bir gözle bakmaktır. Ayrıca oyunların amaçlı ve planlı bir şekilde tasarlanmasında bireylerde var olan yaratıcılık becerilerinin daha kolay ve sistemli bir şekilde ortaya çıkarılacağı da açıktır(36).

2.3. ERGENLİK DÖNEMİ

Ergenlik, kelime anlamıyla büyüme ve olgunlaşmak anlamına gelir. Ergenlik dönemi; biyolojik, zihinsel, psikolojik ve sosyal açıdan bir gelişme ve olgunlaşmanın yer aldığı çocukluktan yetişkinliğe geçiş dönemidir(51).

Adolescent (Ergen) kavramı Latince “Adolescere” fiilinden türetilmiştir. Bu dönem çocuklukla yetişkinlik arasındaki olgunlaşmayı, gelişmeyi ve süreci ifade eden geçiş dönemidir. Hangi yaşlarda başlayıp hangi yaşlarda bittiği kültürlere ve toplumlara göre değişmekle birlikte, yaklaşık olarak kızlarda 10–12, erkeklerde 12–14 yaşlarında başlar; 21 yaşına kadar devam eder. Ergenlik çağı, genel gelişim süreci içerisinde hiç şüphesiz çok önemli ve kritik bir devreyi oluşturmaktadır. Gelişim sürecine bakacak olursak, ergenlik çağının çocukluk ile yetişkinlik arasında bir yer aldığını görürüz. Diğer bir deyişle, bu dönem birbirinden dramatik bir şekilde farklı iki durum arasında bir geçiş devresidir. Öyle bir devrededir ki bu kişi ne çocuktur ne de yetişkin. Ericson’a göre, kişi işte bu devrede, ne olduğunu, kim olduğunu ve toplumdaki yerini belirleme durumundadır. Başka bir deyişle bu dönem “kimlik duygusunun” olduğu dönemdir. Ergenlik çağındaki genç, bir taraftan vücudunda yer alan değişikliklere uyum göstermeye çalışırken, bir taraftan da, toplumun getirdiği yeni taleplerle baş etmek durumundadır. Bir yandan biyolojik, diğer yandan da toplumsal talepler, çocuğun o güne kadar alışageldiği uyumu sarsmakta, çocuk bu talepler karşısında, yeni uyumlara zorlanmaktadır. Ericson’un terminolojisiyle ergenlik çağındaki genç, bu beşinci gelişim döneminde, kimlik kargaşası duygusunun, üstesinden gelerek bir kimlik duygusu geliştirmek durumunda kalmaktadır. Ergen, başkalarının kendisi hakkındaki olumlu ve olumsuz algılarını içselleştirir ve başkaları tarafından nasıl algılandığı konusunda duyarlıdır. Ana baba tutumlarının çocukluktan itibaren ergenin benlik gelişimi üzerinde önemli bir etkileri vardır. Bu etkilerin olumlu yönde olabilmesi, ana-babaların ergenlik döneminin gelişim özellikleri ve gereksinimleri konusunda bilinçli olmalarına ve davranışları ile model niteliği taşımalarına ve çocukları ile sevgiye dayalı bir iletişim kurmalarına bağlıdır(52).

Bir geçiş dönemi olarak ergenlik, kimlik arayışı, samimi ilişki ihtiyacı, bilişsel gelişim, cinsel gelişimdeki hızlilik ve psikolojik açıdan aileden bağımsızlaşma çabası nedeniyle psikolojik, bilişsel ve duygusal değişikliklerin yaşandığı bir dönemdir. "Büyüme", "Yetişkinliğe Erişmek" anlamına gelen "adolescence", yani ergenlik günümüze gelinceye

kadar deęişik şekillerde tanımlanmıştır. Ergenlik, deęişim ve büyüme demektir. Aynı zamanda başkalaşım (metamorphose) ve dönüşümü (mutation) de kapsar . Yavuzer'e göre (1998) ergenlik, biyolojik, psikolojik, zihinsel ve sosyal açıdan bir gelişme ve olgunlaşmanın yer aldığı, çocukluktan erişkinliğe geçiş dönemidir. Milli Eğitim Bakanlığına göre ise ergenlik, buluş çağına erme sebebi ile biyo-psikolojik bakımdan çocukluğun sonu ile toplum hayatında sorumluluk alma dönemi olan çocukluk ve genç yetişkinlik arasında kalan 12–24 yaşları arasındaki gruptur. Sieg (1971) ergenliği "insanda bireyi yetişkine özgü ayrıcalıklarının kendisine verilmediğini hissettiği zaman başlayan ve yetişkinin tüm gücü ve toplumsal konumu toplum tarafından bireye verildiği zaman sona eren gelişim dönemi" olarak tanımlar. Polvan (2000), ergenlik çağıının belirgin ve hızlı fizyolojik psikolojik ve sosyal gelişimlerin görüldüğü çocukluktan erişkinliğe geçiş dönemi olduğunu ileri sürmektedir. Bu sürecin başlangıç, süre ve sonlanımı sosyal, kültürel ve bireysel olgunlaşma düzeyi ile ilgilidir(53).

Ergenlik, bireyin gelişim süreci içerisinde çocukluk döneminin bitişiyile beraber sözü edilen dönemin başlangıcından fizyolojik olarak erişkinliğe ulaşmaya kadar geçen bir gelişim dönemidir(1).

Ergenlik dönemi; çok yoğun deęişimlerin yaşandığı yaşanan olumsuzluklarla birlikte bireyin kendi olmaya çalıştığı ve toplumsal yaşama hazırlandığı bir evredir . Tüm insanlar için önemli olan yakın ilişki kurmak ve sürdürmek bu gelişim döneminin hassaslığı nedeniyle ergenler için daha büyük önem taşımaktadır . Bir grup tarafından kabul edilme ergenin yaşamındaki güçlü güdüleyicilerden biridir. Ergenin birincil amacı grup üyeleri tarafından ya da kendi grubuna çekici gelen bir başka grup tarafından kabul edilmektir. . Sosyal etkinliklere katılmak, kendisini arkadaş gruplarının bir parçası olarak görmek, ergenin sosyal gelişimi için gerekli unsurlardır. Bununla birlikte birçok ergen, arkadaş ilişkileri kurmada güçlük, karşı cinsle ilişkiye girmede çekingenlik, duygularını ifade etmede yoğun zorluklar yaşamaktadırlar(14).

Ergenlik dönemi, bireyin birçok alanda hızlı bir şekilde geliştiği bir dönemdir. Fiziksel, sosyal, psikolojik, cinsel alanlarda görülen bu deęişim bireyde çeşitli problemleri de beraberinde getirir. Özellikle birkaç alanda aynı alanda bir deęişim olması ergenlik dönemine giren bireyde çeşitli problemleri de beraberinde getirmektedir. Bu gelişmeler paralel ve

beraber olmadığında kişinin uyumunu ve gelişimini sekteye uğratabilir. Fransız psikiyatr Dolto, ergenliği ikinci doğum olarak tanımlar. Doğum, fetus halinden bebekliğe geçişi, ergenlik de çocukluktan yetişkinliğe geçişi ifade eder. Dolto, ergenlerin tıpkı yaşamın başındaki bebekler gibi kırılgan ve dayanıksız olduklarını belirtir. Hamack'e göre ergenlik, erinlikle başlayan, zihinsel bir durum, bir tutum, bir yaşam tarzıdır ve birey, ana-baba denetiminden bağımsızlığını kazandığında sona ermektedir. Bedensel, ruhsal ve toplumsal gelişme ve değişme süreçlerinin yaşandığı gençlik çağını kapsayan yaş dilimleri ülkeden ülkeye, yayından yayına farklıdır. UNESCO gençlik çağı olarak 12-24 yaş dilimlerini kabul etmiştir(54).

Ancak genel olarak kabul gören sınıflama: Erinlik dönemi (12-15 yaş), ilk ergenlik dönemi (15-17 yaş), ve son ergenlik dönemi(17-24 yaş) şeklindedir(55).

2.3.1. Fiziksel Gelişim Özellikleri

Ergenlik Dönemi(12-20 yaş):

- Ergenlik dönemi buluşa ermekle başlar.Ön ergenlik dönemi hızlı bir fiziksel,bilişsel ve psikolojik gelişmenin olduğu dönemdir.Ergenlik ise,ön ergenlik döneminde meydana gelen değişmelere uyum dönemidir.
- Buluş dönemi cinsiyet salgı bezlerinin, aktif hale gelerek cinsiyet hormonu üretimiyle başlar. Bu hormonlar erkeklerde testosteron, kızlarda östrojen adını alır.
- Ergenlik döneminin tüm aşamaları ve olayları bütün bireylerde aynı sırayı izlemekle birlikte,zamanlaması bireyden bireye büyük farklılıklar gösterebilir.Ortalama olarak kızlar,erkeklerden 1.5-2 yaş önce buluşa girerler.
- Ergenlik dönemi aşağı yukarı 6 yıl sürer.Kızlar muhtemelen 11 yaş civarında buluşa girerken,erkekler 13 yaş civarında buluşa girerler.
- Kızlarda boy artışı 11 yaş dolaylarında kendini gösterir.15 yaşına doğru yavaşlar.Erkeklerde yumurta ve penisin gelişimi 12-13 yaşlarda başlar,boy sıçraması 14-15 yaşlarında görülür.
- Önce eller ve ayaklar büyür,sonra kollar ve bacaklar daha sonra da beden gelişir.Kızlarda yağ dokusu erkeklerde kas dokusu fazlalaşır.

2.3.2. Bilişsel – Duyuşsal – Sosyal Gelişim Özellikleri

a) Bilişsel (Zihinsel) Gelişim

Bilişsel gelişim bireylerdeki düşünme, akıl yürütme, bellek ve kavrama sistemlerinde meydana gelen değişimlerdir. Bireyin çevresindeki dünyayı anlama ve öğrenmesini sağlayan, aktif zihinsel faaliyetlerdeki gelişme Bilişsel Gelişim denir. Bu gelişimi Piaget'in kuramına göre ele alalım.

Soyut İşlemler Dönemi (12 -20 yaş)

Ergenlik döneminin başlangıcından itibaren çocukların düşünme biçimleri, yetişkinlere benzer hale gelir. Bu dönemde artık soyut düşünme başlar. Bir problemin çözümü, somut yollarla sınırlanmaz. Problemden bulunan değişkenler arası ilişkileri bulur. Olası deneceleri geliştirir. Daha sonra da bu denecelerin sırasıyla test eder. Çözüme sistemli şekilde ulaşır. Bu dönemde tümevarım ve tümdengelim yoluyla akıl yürütme gözlenir. Çocuklar soyut kavramları anlayarak etkili bir şekilde kullanabilirler. Bu dönemde çocuklar, çeşitli ideal fikirleri, değerleri, inançları geliştirmeye başlar. Toplumun yapısıyla, felsefesiyle, politikayla ilgilenir: bir değerler sistemi örgütlemeye yönelirler. Ergenliğin başlamasıyla vücutta değişimler meydana geldiği gibi, beyinde ve beynin fonksiyonlarında bir çok değişim gözlenmektedir. Piaget'in bilişsel gelişim kuralına göre ergen, bu dönemde somut işlemler döneminden soyut işlemler dönemine girmektedir. Ergen, tümdengelim ve tümevarım akıl yürütme yollarının her ikisini de birlikte kullanabilir. Bilişsel yöntemle denenceler üretim her birinin sırasıyla test ederek problemi çözebilir. İnhelder ve Piaget'e göre ergenlikte beynin olgunluğu, bu işlemleri yapmaya uygun hale gelmekle birlikte, soyut işlemleri yapabilmesi çevreden gelen taleplere bağlıdır. Yani, ergenin soyut işlemleri başarabilmesi için beynin olgunlaşmasının yanı sıra soyut işlem yapmasını gerektirecek bir çevrede bulunması da gereklidir. Diğer bir deyişle, tüm gelişimde olduğu gibi, soyut işlemler döneminin özelliklerini kazanabilmek içinde, olgunlaşma ve ergenin çevresiyle etkileşimlerin sonucu yaşantı kazanması gerekmektedir. Piaget, bir çok yetişkinin soyut işlemleri geliştirmediğini ifade etmektedir. Bunun nedeni de: içinde yaşadıkları çevrenin niteliğidir. Örneğin; ilkel bir toplumda yaşayan bireyin soyut işlemler yapmasına: bir problemle ilgili dereceler geliştirip bunları teker teker denemesi ve sonuca ulaşmasına gerek olmayabilir. Kısaca bireyin soyut işlemleri yapabilmesi için, bu tür düşünme tarzını gerektirecek karmaşık problemlerle karşılaşması gerekir. Öğretim, ergenin bilimsel yöntemi kullanmasını sağlayacak içinde düzenlenmelidir(56).

b) Ergenlikte Duygusal Gelişme

Çocukluk dönemi ile ergenlik dönemi arasında duygusal yönden en belirgin fark çocukların öfke, kızgınlık ve sevinç gibi duygularını daha açık davranışlarla ve anında ifade ederlerken, buna karşılık ergenlikte bu duygular daha fazla gizlenip maskelenir. Ergenlikte genel olarak kızların erkeklerden daha önce duygusal olgunluğa ulaştıkları söylenebilir. Ergenlik döneminde genç ailesiyle yoğun çatışmalar yaşar. Kimlik gelişimi sürerken yetişkin davranışı ile çocuksu davranışı çoğu kez karıştırır. Gencin aileden bağımsız olma çabalarında çelişkili duyguları çoğunlukla artar. Hem onlardan uzaklaşma ve bağımsızlaşma isteği hem de onların desteğine ve sevgisine ihtiyaç duyma ikilemi içindedir. Genç kendi gözünde kendini büyütmüş ve değişmiş görmek ister. Daha özerk karar verebilmek, kendi seçimini yapabilmek, kendi değer yargılarına sahip olmak isterken yeni rollerinden emin değildir. Bu nedenle hem anne babanın kendine destek olmasına ihtiyaç duyar, hem de kendi içinde bu isteğe karşı koymaya çalışır. Ergen kendisi için önemli olan kişilere gereksinim duymadığını kendi kendine kanıtlamaya çalışırken şimdiye kadar yeterli gördüğü anne babasının ve diğer önemli kişilerin bu yeterli yönlerini yadsımaya başlar. Böylece aileye ve diğer otorite figürlerine daha fazla gereksinim duymasından ileri gelen içsel çatışmayı geçici olarak çözmüş, kendini onların desteğine gerek duymaz halde görmeye başlamıştır. Bu çatışmalar sırasında çocukluktan itibaren kendisine sevgi vermiş olan anne ve babadan uzaklaşmaya başlar. Bu durumda aile dışında yeni sevgi kaynakları aramaya başlar. Akran grubu ve arkadaşlık kendisi için olağanüstü önem kazanır. Çünkü anne baba egemenliğine, onların değer yargılarına ve kendi yaşamına karışmalarına az veya çok karşı çıkabilmiş olan genç artık toplumda birilerine ait olma özlemini duymaktadır. Yavuzer'e (1998) göre, ergenin duygusal dünyası bir takım çelişkilerle doludur. Yalnızlıktan duyulan hazzın yanı sıra, bir gruba katılma özlemi, yetişkini hor görme; ama ona dayanma; endişe ve umutsuzluğa karşın geleceğe coşkuyla yöneliş, bu evrenin belirgin çelişkili duyguları arasında sayılabilir.

c) Ergenlikte Sosyal Gelişme

Ergenlik çağındaki birey, kişiliği için bir kimlik geliştirmeye çalışır. Dış görünümünü önem kazanır. Görünümüne gösterdiği ilgi benliğin oluşmasına yardımcı olur. Kimliğini arayış çabası içinde kahramanlara, öğretilere, karşı cinsten kişilere tutulur. Kararsızlık ve şaşkınlık bu yaştaki gençlerin dayanışma grupları oluşturmalarına neden olur. Bu dönemde

ergen çocuklukta öğrenmiş olduğu kurallarla, yetişkinin geliřtirmesi gereken deęer yargıları arasında bocalar. Pek çok anne baba, ergen çocuklarıyla iyi geinmektedir. Bununla birlikte yařanan atıřmalar genellikle ahlaklı davranıř, aile üyeleriyle iliřkiler, akademik bařarı, sorumluluklarını yerine getirme, toplumsal etkileřimler (giyim tarzı, sa stili vs.) konularla ilgilidir(53).

2.3.3. Ergen Geliřiminde Ailenin Etkisi

Ergenlik dönemi, kiřinin kökten bir deęiřim geirdięi ve aslında en çok da ailesine ihtiya duyduęu bir dönemdir. Gençlięe atılan bu ilk adımda hem fiziksel, hem duygusal, hem cinsel hem de sosyal deęiřimler söz konusudur. 12–24 yařları arasındaki grup ergenlik dönemi olarak kabul edilir. Ergenlięin yař sınırları oldukça geniř tutulmaya alıřılmıřtır. Bunun sebebi bireysel ayrılıklardır. Saęlık ve bedensel yönden kořullar iyileřtike ergenlik dönemi daha küçük yařlarda ortaya ıkmaktadır. Ergenin somut yapısı ile ilgili olarak en önemli geliřmeler boy ve aęırlık artıřı, iskelet ve kas geliřimi, i salgı sistemindeki geliřme ve eřitli organlarda görülen büyümelelerdir. 2 yıldan 4 yıla kadar uzayabilir. Erkeklerde 4, kızlarda 3 yıla kadar sürmektedir. Ergenlik, ocukluktan ıktıktan sonra yetişkin bir insan olmadan önce bir kimlik kazanma dönemidir. Bu kimlik, ocuęu hem bireysel olarak hem de toplum iindeki yeri aısından etkiler. Erkek ocuk delikanlı, kız ocuk genç kız olarak kabul edilmeye bařlanır. Cinsiyetin gerektirdięi roller her iki cinsin de üzerine yüklenmeye bařlanmıřtır. Bu rollere uyum saęlamak ergen iin en bařlarda zor olabilir. ocuk buna diren geliřtirebilir. Fiziksel, duygusal, cinsel, sosyal, ... Bu kadar çok řeyin bir arada deęiřmesi bařlı bařına bir stres kaynaęıdır. Bu yeni kiřilięe ve yetişkin olmaya uyum saęlama süreci ise bařka sıkıntıları beraberinde getirir. Bařtanbařa deęiřen ve geliřen bir kiřilik, kiřinin sadece kendisi iin deęil ailesi iin de çok zordur. Eskiden çok iyiiken sonrada bir anda kötüleřen, ocuęumuzu tanıyamaz olduk dedirten, birok yetişkinin nasıl davranacaklarını bilemedikleri bir evredir bu... Böylesi güçlüklerin yařandıęı bir aile ortamını güzelleřtirecek tek řey ise doęru iletiřimdir. Bu kitapıkta, ergenlerin en çok hangi iletiřim eřidine ihtiya duydukları ve en çok hangilerine pozitif tepkiler verdikleri anlatılacaktır. ocukluk döneminde uyumlu bir ocuęun ergenlięe yaklařan yıllarda gösterdięi deęiřimleri pek çok ebeveyn řařkınlıkla karřılar ve hazırlıksız yakalanır. ocuklarının ocukluktan ıktıęı, ama tam da yetişkin olmadıkları bu geiř dönemi; ergenlik dönemindeki ocuklar kadar, anne babaları iin de zor geer. ünkü o tanıdıkları ocuk gitmiř, yerine bambařka davranıřlar ve tepkiler sergileyen

bir genç gelmiştir. Ana babalar, çocuk büyüdükçe daha uslanır daha az sorun çıkarır sanırlar. Her şeyin yoluna girdiğini sandıkları bir dönemde birden ortaya çıkan huysuzluklara, tedirginliğe ve nedensiz öfke patlamalarına bir anlam veremezler. Eve dilediği gibi girip çıkmak isteyen, çok zor beğenen, en yumuşak ikazlara bile çok sert karşılık veren genç karşısında, ne yapacaklarını bilemezler ve çoğunlukla soğukkanlı da kalamazlar. Sevecen ve yumuşak bir yaklaşımı bile geri çeviren, üstüne varılınca öfkeden deliye dönen, ya da kendisini tamamen iletişime kapayan genç karşısında bocalar, nasıl tutum takınacaklarını bilemezler. Çocuklarının kendilerini hiçe saydığını, kendileriyle hiç bir şey paylaşmak istemediklerini, hatta kendilerine düşman gözüyle baktığını görmek bir anne babanın karşı karşıya kalabileceği en zor durumlardan biridir. Zira dünyada ergen olmaktan daha zor bir şey varsa o da ergenlik çağındaki bir gencin anne babası olmaktır. Çocuk uç davranışlar sergiledikçe anne baba çeşitli yöntemlerle çocuğu uyarmaya çalışır. Fakat çoğunlukla ne sert uyarılar, ne yumuşatılmış ikalar ne de nasihatler işe yaramaz. İletişim gittikçe daha da azalır. İletişimde hem bir paylaşım vardır. Bu paylaşım azaldıkça her iki taraf da ayrı dünyaları yaşamaya başlarlar ve aslında yalnızlaşırlar. Ergenlerin içinde bulunduğu en önemli paradoks işte budur. Bir taraftan yalnız kalmak isterlerken aslında diğer taraftan en çok yakınlığa ihtiyaç duydukları, ailelerini en yakınlarında hissetmek istedikleri dönem bu dönemdir. Fakat yalnızlıktan hoşnutmuş gibi davranır ve bireyselliğini arttırıcı her türlü faaliyete girer. Aile kuralları ona ağır gelir, sürekli şikâyetçidir, evin yaşanmaz olduğundan, ayrı bir evde yaşamının ne kadar da güzel olabileceğinden, kimsenin onu anlamadığından yakınır durur. Oysa arkadaşlarıyla ilişkisi ne kadar da güzeldir. Arkadaşlar, aile üyelerinin tümünden daha değerliymiş gibi görünür. Onu en iyi anlayan artık arkadaşlarıdır. Kendisi gibi evden kopan, bağımsızlık arayan arkadaş grubu artık gencin en önemseydiği insanlardır. Onlar için kolaylıkla ailesinden vazgeçebilir. Orada kendisine değer veren, sıkıntısını paylaşan, birlikte eğlenen yaşlıları vardır. Arkadaş grubunun genç üzerindeki etkisi arttıkça ana babaların da tedirginliği artar. Ana-babalar derslerin aksamasını, haylazlığını, başına buyruk davranışını hep arkadaş topluluğunun kötü etkisine bağlarlar. Oysa anne babaların sandığının tersine bir genci arkadaşları ayartmaz, çoğunlukla genç kendi eğilimine uyan gençleri arar bulur. Kendisine benzeyen insanların eleştirilmesine doğal olarak tepki verir. Ailesiyle arası açık olduğundan (özellikle aile koşulsuz sevgi hissini veremiyorsa) hayatındaki sevgi odağını arkadaşları olarak görür ve onların önünde eleştirilmek gibi aile tutumları ergenleri çileden çıkartır(57).

Ergenlik döneminde ergen, anne babanın normal olmayan davranışlarından olumsuz olarak etkilenmekte ya da anne babanın bozuk ilişkilerinden zarar görmektedir. Ergenliğin başlarında kızlar ve erkekler bedenlerindeki değişimleri tartışabilecekleri, duygusal durumlarını paylaşabilecekleri az sayıda arkadaşla ihtiyaç duyarlar. Böylelikle kendilerini tanıyabilir ve başkalarının dünyalarını anlayabilirler. Buluş çağını izleyen yıllarda ergenin arkadaş çevresi genişler. Böylelikle insan ilişkileri ile ilgili deneyimleri oluşur. Bu sıralarda annenin, babanın ve diğer yetişkinlerin dünya görüşleri reddedilir. İçinde bulunduğu arkadaş çevresinin değerleri ve dünya görüşü genç için önem kazanmaya başlar. Ergenlik döneminde ergenin arkadaşlarıyla geçirdiği zaman artmakta ve arkadaşlarının etkisinde, çocukluk döneminde olduğundan daha çok kalmaktadır. Ancak ergenlerin akranlarından etkilendiği konular kısıtlıdır ve anne baba genç için önemli gördüğü konularda başvuru kaynağı olmaya devam etmektedir. Öncelikle okul, meslek seçimi ve gelecekle ilgili konularda ergen, anne babanın fikirlerini önemli bulmaktadır (53).

2.2.4. Ergenlik döneminde ilgi ve ihtiyaçlar

1. Vücut gelişimi ile ilgili endişeleri vardır. Bu korkuyu yenmek için beden eğitimi, spor, halk oyunları ve dans faaliyetlerine katılmaya aşırı istekli olurlar.
2. Takım oyunlarına ve spor dallarına aşırı ilgi duyar. Okul ve kulüp takımlarına girmek ister.
3. 8- 10 saat uyumalı, beslenmesine ve dinlenmesine özen göstermelidir.
4. Büyüklerden ilgi ve anlayış bekler.
5. Kendisine büyükler gibi davranılmasını ve özgür olmayı ister. Erkekler kuvvetli ve cesur, kızlar güzel olmaya özenir.
6. Karşı cinse ilgi duyar. Cinsel konularda bilgi edinmek ister.
7. Kendince yarattığı kahramana tapar, örnek alır.
8. Vücut gelişimi ve davranışlarındaki değişikliklerin nedeninin açıklanması gereklidir.
9. Başarıları övülüp özendirilmelidir.
10. Bir grup içerisinde yer almak ve candan arkadaşlık kurmak ister. Ancak uyum sağlamakta güçlük çeker (58).

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde yer alan literatür taraması bu tezle ilgili temel kavramları açıklama ve alana dair yapılmış çalışmaları gözden geçirme üzerine kurulmuştur. Atılmanlık veya eğitsel oyun kavramları konusunda ölkemizde ve yurt dışında yapılan bazı çalışmalara rastlanmıştır. Ancak eğitsel oyunlar ile atılmanlığı ilişkilendiren bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Morgan ve Leung (1979), kendilerini yetersiz olarak kabul eden fiziksel özürlü üniversite öğrencileri üzerinde atılmanlık eğitiminin etkilerini incelemişlerdir. 18-40 yaşları arasında 9 bayan 5 erkek olmak üzere 14 denek üzerinde çalışılmıştır. Deneysel araştırmada ön-test, son test kontrol grup modelinden yararlanılmıştır. Atılmanlık eğitimi gören ve görmeyen denekler karşılaştırıldığında sosyal etkileşim becerileri, benlik ve benlik saygısı düzeyi ile kendilerini yetersiz olarak kabul eden atılmanlık eğitimi verilen bireylerin sayıca arttığı denencelerin analizinden anlaşılmıştır. Çalışmada fiziksel özürlü üniversite öğrencilerinin yeteneksizliğinin kabulünün gelişiminde atılmanlık eğitiminin etkili olabileceğini ortaya koymuştur(59).

Voltan, sosyo-ekonomik düzeyi düşük ailelerden ve kırsal kesimden gelen 17-19 yaşları arasındaki gönüllü 60 öğrenci üzerinde atılmanlık eğitimi programı uygulamıştır. Atılmanlık eğitimi sonunda deney grubundaki öğrencilerin Rathus Atılmanlık Envanterinden aldıkları puanların ortalaması kontrol grubundan anlamlı düzeyde yüksek çıkmıştır(60).

Williams ve Warchal (1981); yaptıkları araştırmada atılmanlık düzeyi düşük olan bireylerin uyma ve boyun eğme tepkilerini daha çok sergilediklerini saptamışlardır. Güvenlik düzeyi yüksek olan bireylerin ise kişiler arası ilişkilerde daha etkili ve işlevsel beceriler sergiledikleri gözlenmektedir. Güvenlik düzeyi yüksek olan bireyler; olumlu ya da olumsuz duygu ve düşüncelerini kolaylıkla ifade edebilmekte, yapılamayacak istekler karşısında rahatlıkla hayır diyebilmekte, konuşmalar başlatabilme ve gerektiğinde sonlandırabilme gibi tepkileri kolaylıkla verebilmektedirler(61).

Hill, Jackson, Towson ve Narduzzin'in (1997); yapmış oldukları bir çalışmada atılganlık düzeyi düşük olan bireylerde reddedilme beklentisinin yüksek, yetkinlik beklentisinin ise; düşük olduğunu saptamışlardır(62).

Bruch ve arkadaşları (1999); atılganlık düzeyi düşük olan bireylerin insanlara bağımlı, sosyotropik kişilik yapısına sahip olduklarını ve olumsuz yükleme stillerini daha fazla kullandıkları sonucuna ulaşmışlardır(63).

Matsushima ve Shiomi (2001), yapmış oldukları çalışmada atılganlık düzeyi düşük olan bireylerde kişiler arası ilişkilerde beceri yetersizliği sorunu yaşandığını tespit etmişlerdir(64).

Jackson ve Fritch , Nagasoka ve Gunderson (2002); atılganlık düzeyi düşük olan bireylerde daha çok internet kullanımı ve izolasyon sorunu yaşandığını saptamışlardır(65).

Cooley ve Nowicki (1984); atılganlık düzeyi düşük olarak belirlenen bireylerde, dıştan denetimli kişilik özelliği saptamışlardır(66).

Yücel ve arkadaşları(2002); atılganlık düzeyi düşük olan bireylerde psikomatik bir yakınma olarak sık sık baş ağrısı probleminin yaşandığını saptamışlardır(67).

Bavlı (2009); “ Gelişim Çağındaki Sporcuların Atılganlık Düzeyleri ile Yaralanma Durumu İlişkilerinin İncelenmesi” konulu çalışmasında gelişme çağındaki sporcuların yaralanma düzeyleri ile atılganlık puanları arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışma sonucunda elde edilen verilere dayanarak; sporcuların yaralanma durumlarının atılganlık puanları ile ilişkisi olmadığı saptanmıştır(68).

Adana ve arkadaşlarının (2009); “Hemşirelik ve Sağlık Memurluğu Öğrencilerinin Atılganlık Düzeylerinin Belirlenmesi” konulu çalışmaları Kafkas Üniversitesi Kars Sağlık Yüksekokulu'nda eğitim gören öğrenci hemşire ve sağlık memurlarında atılganlık düzeyini belirlemek amacı ile yapılmıştır. Araştırma kapsamına 345 öğrenci alınmıştır. Rathus Atılganlık Envanteri puanına göre çalışmaya katılan öğrencilerin 34'ü (%9.9) çekingen, 305'i (%88.4) atılgan, 6'sı (%1.7) saldırgan grubunda yer almaktadır(69).

Biçer (2009); “Parçalanmış ve Tam Aileye Sahip Ergenlerin Atılgnlık ve Sosyal Yetkinlik Beklenti Düzeylerinin Bazı Demografik Değişkenler Açısından İncelenmesi” konulu tez çalışmasında, parçalanmış ve tam aileye sahip ergenlerin atılgnlık ve sosyal yetkinlik beklenti düzeylerini bazı değişkenlere göre incelemiştir. Araştırma örneklemini 160 parçalanmış aileye sahip ve 190 tam aileye sahip toplam 350 lise öğrencisini kapsamaktadır. Bu çalışmada ergenlerin atılgnlık ve sosyal yetkinlik beklenti puanları arasında pozitif korelasyon olduğu bulunmuştur. Çok yönlü varyans analizi sonuçlarına göre tam aileye sahip 11. sınıfa devam eden ergenlerin atılgnlık ve sosyal yetkinlik beklenti puanları parçalanmış aileye sahip 11. Sınıftaki ergenlerden anlamlı düzeyde yüksek çıkmıştır. Ayrıca aile yapısı ile baba eğitim düzeyinin atılgnlık ve sosyal yetkinlik beklentisi puanlarına ortak etkilerinin anlamlı düzeyde olduğu görülmüştür(14).

Ünal’ın (2004); “Bir Grup Üniversiteli Gençte Çekingenlik, Aleksitimi ve Benlik Saygısının Değerlendirilmesi”adlı çalışmasında aleksitimi, çekingenlik ve benlik saygısı arasındaki ilişkinin artırılması amaçlanmıştır. Üniversite öğrencilerinin değerlendirilmesi Toronto Aleksitimi, Rosenberg benlik saygısı, Rathus Atılgnlık skalaları temel alınarak yapılmıştır. Sonuç olarak; bu çalışmada üniversite gençlerinde çekingenlik, aleksitimi ve düşük benlik saygısı arasında ilişki bulunmuştur(70).

Tataker (2003); ” Ergenlerin Atılgnlık Düzeyleri ile Ruhsal Sorunları Arasındaki İlişki” adlı çalışmasında , ergenlerin atılgnlık düzeyleri ile ruhsal sorunları arasındaki ilişkinin incelenmiştir. Araştırma sonucunda atılgnlık ile ruhsal sorun yaşama düzeyi arasındaki ilişki negatif düzeyde anlamlı bulunmuştur(71).

Kırmoğlu; “Türkiye 13 Yaş Altı Badminton Şampiyonasına Katılan Sporcu Öğrencileri ile Sporcu Olmayan Öğrencilerin Atılgnlık Düzeylerinin Karşılaştırılması” konulu çalışmasında “Türkiye 13 Yaş Altı Badminton Şampiyonası”na katılan ilköğretim öğrencileri ile aynı yaş ve sınıf seviyesinde bulunan, hiç spor yapmamış ilköğretim öğrencilerinin atılgnlık düzeylerini karşılaştırmıştır. Öğrencilerin atılgnlık düzeyleri, cinsiyetlerine, sporcu veya sedanter olmalarına, yaş ve spor yaşlarına göre karşılaştırılmıştır. İstatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir . Buna karşın sporcu olup olamama, erkek ve bayan olmaları bakımından sporcu ve sedanter olmaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu karşılaştırmalarda, genel anlamda sporcuların atılgnlık puanları sedanterlerden daha yüksek bulunmuştur. Sporcuların atılgnlık

düzeylerinde yaşlar arasında anlamlı farklılık tespit edilirken, spor yaşları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir(72).

Dinçer (2008); “Hemşirelik ve Ebelik Öğrencilerinin Benlik Saygısı ve Atılganlık Düzeyleri” konulu tez çalışmasında Hemşirelik ve ebelik öğrencilerinin benlik saygısı ve atılganlık düzeylerini tespit etmeye çalışmıştır. Çalışmanın evrenini Çukurova Üniversitesi Adana Sağlık Yüksekokulu öğrencilerinin tümü oluşturmuştur. Veriler öğrencilerin sosyo-demografik özelliklerini belirleyen anket formu, Stanley Coopersmith Benlik Saygısı Ölçeği (BSÖ) ve Rathus Atılganlık Envanteri (RAE) uygulanarak toplanmıştır. Öğrencilerin %38,6’sının benlik saygısı düzeylerinin düşük, %61,4’ünün benlik saygısı düzeylerinin yüksek olduğu, BSÖ’nün mezun olunan lise, ailedeki çocuk sayısı, hayatın büyük bir bölümünün geçirildiği yer, ortalama aylık gelirlerin tanımlama biçiminden etkilendiği saptanmıştır. Öğrencilerin %29,3’ünün çekingen, %70,7’sinin atılgan olduğu ve RAE’nin öğrencilerin hayatlarının büyük bir bölümünü geçirdikleri yer ile annenin eğitim durumundan etkilendiği saptanmıştır(73).

Kahrıman (2005); ” Karadeniz Teknik Üniversitesi Trabzon Sağlık Yüksekokulu Öğrencilerinin Benlik saygıları ve Atılganlık düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi” konulu çalışmasında Karadeniz Teknik Üniversitesi Trabzon Sağlık Yüksekokulu öğrencilerinin benlik saygıları ve atılganlık düzeylerini bazı değişkenler açısından incelemeye çalışmıştır. Veriler, öğrencilerin sosyo-demografik özelliklerini ve sosyal ilişkilerini belirleyen kişisel bilgi formu, Stanley Coopersmith’in Benlik Saygısı Ölçeği (BSÖ) ve Rathus Atılganlık Envanteri (RAE) ile toplanmıştır. Benlik saygısı ile atılganlık düzeyi arasında pozitif doğrultuda bir ilişkinin bulunduğu, benlik saygısı yükseldikçe öğrencilerin atılganlık düzeylerinin de yükseldiği saptanmıştır. Öğrencilerin genel olarak atılganlık düzeyinin yüksek olduğu ve %76.6’sının atılgan olduğu tespit edilmiştir(17).

Öztürk ve arkadaşları (2009); “14-16 Yaş Grubu Kızlarda Hentbol Çalışmalarının Sosyal Yetkinlik Beklentisi Ve Atılganlık Üzerine Etkisi” ni araştırmaya çalışmışlardır. Çalışmada deney ve kontrol grupları için 20’şer kız oluşturulmuştur. Deney grubu haftada iki gün 36 hafta (9 ay) branşa özgü temel hentbol çalışmalarına alınmıştır. Kontrol grubundaki 20 öğrenci herhangi bir antrenman programına katılmamıştır. Belirlenen deney ve kontrol grubuna kişisel bilgi formu, Sosyal Yetkinlik Beklentisi Ölçeği ve Rathus Atılganlık Envanteri uygulanmıştır. Sonuç olarak, 9 ay boyunca uygulanan branşa özgü temel hentbol

alışmalarının, 14-16 yaşı grubu kızların Sosyal Yetkinlik Beklentisi ve Atılganlık düzeylerini artırmada olumlu etken olduđu tespit edilmiştir. Kızların Sosyal Yetkinlik Beklentisi ve Atılganlık düzeylerini artırmada olumlu etken olduđu tespit edilmiştir(74).

Adalı (2006) da; “14 – 18 Yaşı Kız ve Erkek Basketbolcuların Atılganlık İle Sürekli Kaygı Düzeylerinin Sosyo-Demografik Yapılarına Göre Karşılaştırılması” konulu alışmasında, 14-18 yaşı kız ve erkek basketbolcuların sosyo-demografik yapıları ile atılganlık ve sürekli kaygı düzeyleri arasındaki farkı incelemeye alışmıştır. Araştırmada veri toplama araçları olarak, Rathus Atılganlık Envanteri, Sürekli Kaygı Envanteri ve kişisel bilgi formu kullanılmıştır. alışma sonuçları, 14-18 yaşı kız ve erkek basketbolcuların atılganlık ile sürekli kaygı düzeyi arasında anlamlı, negatif yönde bir ilişki olduğunu göstermiştir(8).

Efe, ve arkadaşları 2008 yılında yaptıkları alışmada; “14-16 Yaşı Grubu Erkeklerde Voleybol alışmalarının Sosyal Yetkinlik Beklentisi ve Atılganlık Üzerine Etkisi” ni araştırmaya alışmışlardır. alışmada deney ve kontrol grupları için 20’şer erkek öğrenci oluşturulmuştur. Deney grubu haftada iki gün 36 hafta (9 ay) branşı özgü temel voleybol alışmalarına alınmıştır. Kontrol grubundaki 20 öğrenci herhangi bir antrenman programına katılmamıştır. Belirlenen deney ve kontrol grubuna kişisel bilgi formu, Sosyal Yetkinlik Beklentisi Ölçeđi ve Rathus Atılganlık Envanteri uygulanmıştır. Sonuç olarak, 9 ay boyunca uygulanan branşı özgü temel voleybol alışmalarının, 14-16 yaşı grubu bireylerin Sosyal Yetkinlik Beklentisi ve Atılganlık düzeylerini arttırmada olumlu etken olduđu tespit edilmiştir(75).

Bayraktar ve Yılmaz (2010) da ; “Güreşilerin Bireysel Başarıları ile Atılganlık Düzeylerinin İlişkisi” ni araştırmaya alışmışlardır. Bu araştırma, 2006–2007 sezonunda Büyükler Türkiye Güreş Şampiyonası’na katılan Türkiye’deki farklı il ve kulüplerde güreş sporuyla ilgilenen erkekler serbest ve grekoromen stilde mücadele eden 169 erkek güreşi ve bayanlar serbest stilde mücadele eden 44 bayan güreşiden oluşan 17-40 yaşı arası toplam 213 sporcuya uygulanmıştır. Sonuç olarak da atılganlık düzeyi yüksek olan sporcuların daha başarılı oldukları tespit edilmiştir(76).

Kırımođlu ve arkadaşlarının (...): “ İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinin Atılganlık Düzeylerinin Spora Katılımları Bakımından İncelenmesi (Ankara-Elmadağ İlesi Örneđi)”konulu alışmalarında, ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin atılganlık düzeylerini

spor yapıp yap mama durumlarına göre belirlemeye çalışmışlardır. Katılımcıların atılgnlık düzeyleri cinsiyetlerine, sporcu veya sedanter olmalarına, takım ve bireysel sporlara katılımları bakımından karşılaştırılmıştır. Veri toplama aracı olarak (Rathus, 1973) "Rathus Atılgnlık Envanteri" uygulanmıştır. Araştırmada ilköğretim II. Kademedede öğrenim gören (379'u bayan, 396'sı erkek) 775 ilköğretim öğrencisine anket uygulanmıştır Katılımcıların atılgnlık düzeylerinde cinsiyetler , sporcu erkek ve bayanlar, bayan sporcu ve sedanterler, takım sporu ile uğraşan bayan ve erkekler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir . Bu karşılaştırmalarda bayanların erkeklere göre, sporcu bayanların sporcu erkeklere göre, sporcu bayanların sedanter bayanlara göre, takım sporu ile uğraşan bayanların takım sporu ile uğraşan erkeklere göre atılgnlık düzeyi daha yüksek bulunmuştur(2).

Tekin, ve arkadaşları (2009); “ Serbest zamanlarda yapılan fiziksel egzersizin üniversite öğrencilerinin depresyon ve atılgnlık düzeylerine etkisi” adlı çalışmalarında, rekreasyonel amaçlı fiziksel egzersizin, daha önce düzenli olarak fiziksel egzersize hiç katılmamış üniversite öğrencilerinin depresyon ve atılgnlık düzeylerine etkisini araştırmaya çalışmışlardır. Araştırmanın kontrol grubunda 15 kız 15 erkek toplam 30 öğrenci yer alırken, 15 kız 15 erkek toplam 30 öğrenci araştırmanın egzersiz grubunu oluşturmuştur. Araştırmanın kontrol grubunda yer alan öğrenciler araştırma boyunca 8 hafta normal yaşantılarını sürdürmeye devam ederlerken, egzersiz grubunda yer alan katılımcılar step ve halk oyunlarından oluşan 8 haftalık egzersiz programına, haftada 3 gün 1 er saat katılmışlardır Veri toplama aracı olarak, depresyon puanlarını belirlemek için Beck Depresyon Envanteri (BDE) ve atılgnlık puanlarını belirlemek için Rathus Atılgnlık Envanteri (RAE) kullanılmıştır. Her iki envanter kontrol grubuna ilk ve son ölçüm olarak 2 kez uygulanırken, egzersiz grubuna egzersiz programının başladığı ilk hafta, 4. hafta sonunda ve bitirildiği hafta, ilk, orta ve son ölçüm olmak üzere toplam 3 kez uygulanmıştır. Araştırma sonuçları serbest zamanlarda fiziksel egzersize katılımın, öğrencilerin depresyon ve atılgnlık düzeylerini her iki cinsiyette de olumlu etkilediğini göstermektedir(5).

Yağız (2007) de; “Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlilik Algıları Üzerine Etkileri” konulu tez çalışmasında, egitsel bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar dersindeki başarıları ve bilgisayar öz-yeterlilik algıları üzerine etkilerini araştırmaya çalışmıştır. Bu

amaçla, ilköğretim yedinci sınıf bilgisayar dersi donanım konusunu kapsayan bir bilgisayar oyunu hazırlanmıştır. Eğitsel bilgisayar oyunu, 3-Boyutlu ve çok kullanıcıli sanal bir öğrenme ortamı olan Quest Atlantis altyapısı kullanılarak tasarlanmıştır. Yarı deneysel desenlerden kontrol gruplu ön-test son-test deney modeline göre hazırlanan araştırmada, deney grubu öğrencileri iki hafta süresince oyun ortamında öğrenirken kontrol grubu öğrencileri aynı süre boyunca geleneksel anlatıma dayalı yöntemle öğrenmişlerdir. Uygulamalardan önce ve sonra öğrencilerden bilgisayara ilişkin öz-yeterlik algısı ölçeği'ni doldurmaları istenmiş ve başarı testi uygulanmıştır. Her iki gruptaki öğrencilerin bilgisayar kullanımları ile deney grubundan rastgele seçilmiş öğrenciler ile yapılan yüz-yüze görüşmeler de veri kaynakları arasındadır. Araştırma sonucunda öğrencilerin uygulama öncesi ve sonrasındaki başarı testi sonuçlarına göre her iki grupta da istatistiksel olarak anlamlı bir artış gerçekleşmiş, bununla birlikte öğrencilerin oyun-tabanlı öğrenme ortamı ile anlatıma dayalı öğrenme ortamındaki başarıları ve bilgisayar öz-yeterlik algıları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Ayrıca, cinsiyetin öğrencilerin başarısını ve bilgisayar özyeterlik algısını degistirmedigi saptanmıştır. Oyun-tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerin hosuna gittigi, kaygılarını azalttığı, bireysel olarak öğrenmelerine yardımcı olduğu ve öğrenmeyi görsel olarak desteklediği ortaya çıkmıştır(38).

Ören ve Avcı(2004); Eğitimsel Oyunla Öğretimin Fen Bilgisi Dersi “Güneş Sistemi Ve Gezegenler ” Konusunda Akademik Başarı Üzerine Etkisi konulu çalışmasında , ilköğretim 6. sınıf Fen Bilgisi dersi “Güneş Sistemi ve Gezegenler” konusunun öğretiminde eğitimsel oyunlara dayalı öğrenmenin uygulandığı deney grubu ile geleneksel öğretim yönteminin uygulandığı kontrol grubunun akademik başarıları arasında farklılığın olup olmadığını belirlemeye çalışmıştır. Yapılan t testleri sonucunda oyuna dayalı öğretimin uygulandığı deney grubundaki öğrencilerin başarıları ile geleneksel öğretimin uygulandığı kontrol grubundaki öğrencilerin akademik başarıları arasında, deney grubunun lehinde anlamlı düzeyde farklılığın olduğu görülmüştür. Bu sonuçlara göre , oyunla öğretimin geleneksel öğretime göre fen bilgisi öğretiminde akademik başarıyı arttırmada daha etkili olduğunu saptamışlardır(77).

Şahhüseyinoğlu (2007) de, “ Eleştirel Düşünme Ve Eğitsel Oyunlar : İngiliz Dili Aday Öğretmenlerinin Görüşleri” adı çalışmasında, eğitsel oyunlar yoluyla eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeyi amaçlayan örnek bir ders planı uygulamasını ortaya koymaya çalışmıştır. Katılımcılar, Eğitim Fakültesi İngiliz Dili Eğitimi Anabilim dalında öğrenim gören ve İleri Okuma ve Yazma Becerileri II dersini alan 46 öğrencidir. Örnek ders planı, öğrenciler tarafından seçilmiş eğitimle ilgili bir problem durumunu “Compad” eğitim paketini kullanarak grup çalışması ve tartışma yoluyla çözmelerine dayandırılmıştır. Bu çalışmada problem çözmede eğitsel oyunların önemi ve eleştirel düşünme ilişkisi tartışılmıştır. Ders sorumlusu ve araştırmacının süreçle ilgili görüş ve gözlemleri paylaşılmıştır ve katılımcıların uygulama hakkındaki görüşleri de incelenmiştir. Katılımcılar eğitsel oyun kavramıyla henüz yeni tanışmış olsalar da elde edilen bulgularda süreci eğlenceli bulduklarını ve eğitsel oyunların problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerine olumlu yönde katkıda bulunduğu belirtmişlerdir.. Bununla birlikte katılımcılar, bu tip etkinliklerin özellikle gerçek tartışma ve konuşma imkanı verdiğini aynı zamanda İngilizce konuşma becerilerinin de gelişmesine katkısı olduğunu ifade etmişlerdir(78).

Kırımoğlu ve arkadaşlarının(2008) de; “ İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinin Atılganlık Düzeylerinin Spora Katılımları Bakımından İncelenmesi (Ankara-Elmadağ İlçesi Örneği)”konulu çalışmalarında, ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin atılganlık düzeylerini spor yapıp yapmama durumlarına göre belirlemeye çalışmışlardır. Katılımcıların atılganlık düzeyleri cinsiyetlerine, sporcu veya sedanter olmalarına, takım ve bireysel sporlara katılımları bakımından karşılaştırılmıştır. Veri toplama aracı olarak (Rathus, 1973) "Rathus Atılganlık Envanteri" uygulanmıştır. Araştırmada ilköğretim II. Kadernede öğrenim gören (379'n bayan, 396'SI erkek) 775 ilköğretim öğrencisine anket uygulanmıştır Katılımcıların atılganlık düzeylerinde cinsiyetler , sporcu erkek ve bayanlar, bayan sporcu ve sedanterler, takım sporu ile uğraşan bayan ve erkekler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir . Bu karşılaştırmalarda bayanların erkeklere göre, sporcu bayanların sporcu erkeklere göre, sporcu bayanların sedanter bayanlara göre, takım sporu ile uğraşan bayanların takım sporu ile uğraşan erkeklere göre atılganlık düzeyi daha yüksek bulunmuştur(2).

Efe ve arkadaşlarının(2008) ; “14-16 Yaş Grubu Erkeklerde Voleybol Çalışmalarının Sosyal Yetkinlik Beklentisi ve Atılganlık Üzerine Etkisi” ni araştırmaya çalışmışlardır. Çalışmada deney ve kontrol grupları için 20’şer erkek öğrenci oluşturulmuştur. Deney grubu

haftada iki g n 36 hafta (9 ay) bran a  zg  temel voleybol  alıřmalarına alınmıřtır. Kontrol grubundaki 20  ğrenci herhangi bir antrenman programına katılmamıřtır. Belirlenen deney ve kontrol grubuna kiřisel bilgi formu, Sosyal Yetkinlik Beklentisi  l eėi ve Rathus Atılganlık Envanteri uygulanmıřtır. Sonu  olarak, 9 ay boyunca uygulanan bran a  zg  temel voleybol  alıřmalarının, 14-16 yař grubu bireylerin Sosyal Yetkinlik Beklentisi ve Atılganlık d zeylerini arttırmada olumlu etken olduėu tespit edilmiřtir (75).

3.GEREÇ VE YÖNTEMLER

Bu bölümde veri toplama araçları, deneklerin tanımlanması, araştırmanın uygulama süreci ve son olarak da istatistiksel analiz hakkında bilgi verilmiştir.

3.1. Rathus Atılganlık Envanteri

Araştırmada atılganlık davranış düzeyinin ölçülmesi amacıyla Rathus'un geliştirdiği, (1973) "Rathus Assertiveness Schedüle", Nilüfer Voltan (1980) tarafından Türkçe'ye uyarlanarak geçerlilik ve güvenilirliği yapılmış olan Rathus Atılganlık Envanteri kullanılmıştır. 45 maddeden oluşmaktadır. Atılganlık puanı 4, 9, 13, 18, 22, 27, 31, 36, 40, 45. soru cümlelerine verilen "EVET" yanıtlarına ve 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 44. soru cümlelerine verilen "HAYIR" yanıtlarına verilen bir (1) puanın toplanması ile tespit edilmiştir. En yüksek Atılganlık puanı 45, en düşük Atılganlık puanı 0' dır. Bu envanter ön-test ve 8 haftalık deney gurubuna yapılan uygulamanın ardından 4 haftalık arayla birlikte 12 hafta sonra yine her iki gruba son-test olarak uygulanmıştır. Bu envanter farklı kültürlerle uygulanması, kısa oluşu, değerlendirmesinin kolay oluşu gibi avantajlar taşımaktadır

3.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini Manisa Merkezde bulunan bir İlköğretim okulunun ikinci kademe 7. sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Çalışmada yer alan katılımcılar, 4 şube ve toplam 170 öğrenci içerisinden tesadüfi sayılar tablosundan yararlanılarak belirlenmiştir. Buna göre çalışmada 25 öğrenci deney grubu, 25 öğrenci kontrol grubu olarak araştırmanın örneklemi oluşturmuştur. Kontrol gurubu çalışma dışında tutulmuştur. Deney gurubuna ise; 8 hafta süre ile planlanmış eğitsel oyun çalışması uygulanmıştır.

3.3. Eğitsel Oyun Planı ve Uygulama Süresi

Bu çalışma için Celal Bayar Üniversitesi Tıp Fakültesi Etik kurulundan onay alındıktan sonra Manisa Valiliği ve İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli uygulama izni alınmıştır. Uygulama için Manisa Akşemseddin İlköğretim okulu seçilmiş ve okul müdürlüğü

onayı ile alıřmaya bařlanmıřtır. alıřmada oynatılacak olan oyunlar, atılđanlık zelliđini geliřtirebilecek oyunlar arasından seilmiřtir. Anket uygulaması tm sınıflarda arařtırmacının kendisi tarafından yapılmıřtır. 8 haftalık ders dıřı etkinlik olarak planlanan eđitsel oyun etkinlikleri de bizzat arařtırmacı tarafından đrencilere uygulanmıřtır.(Ek 2)

4. BULGULAR

Eğitsel oyun tekniği ile kazandırılması amaçlanan atılganlık becerilerinin ilköğretim II. Kademe 7. sınıf öğrencilerinin atılganlık düzeyi üzerine etkisinin araştırılması amacıyla yapılan bu çalışmadan elde edilen veriler istatistiksel analizlere tabi tutulmuş ve sonuçlar tablolarıyla birlikte verilmiştir.

4.1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Atılganlık Puanlarına İlişkin “İndependet Samples”, “Paired Sample T” Testi Sonuçları ;

Tablo 2 : Deney ve kontrol grubunun ön-test değerlerinin karşılaştırılmasına ilişkin “İndependet Samples” testi sonuçları ;

Grup	N	Ortalama	S S	t	p
Ön-Test Deney	25	20,72	6,63	-1,315	,196
Ön-Test Kontrol	25	22,80	4,30	2,641	,011*

*P<0,05

Yapılan istatistiksel analiz sonucunda , Tablo 2’ye bakıldığında deney ve kontrol gruplarının atılganlık düzeyleri arasında istatistiksel açıdan farklılık olmadığı , dolayısıyla ; deney ve kontrol gruplarının benzer olduğu görülmektedir (p>0,05).

Tablo 3: Deney ve kontrol grubunun son-test değerlerinin karşılaştırılmasına ilişkin “İndependet Samples” testi sonuçları ;

Grup	N	Ortalama	S S	t	p
Son-Test Deney	25	34,12	6,92	-1,315	,196
Son-Test Kontrol	25	28,08	9,10	2,641	,011*

*P<0,05

Deney grubuna yapılan müdahale sonucunda Tablo 3’ e bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmektedir (p<0,05).

Tablo 4: Kontrol grubunun ön-test ve son-test değerlerinin karşılaştırılmasına ilişkin “Paired Sample T” Testi sonuçları ;

Grup	N	Ortalama	S S	t	p
Ön-test (kontrol)	25	-5, 280	8,667	-3, 046	,006*
Son-test (kontrol)					

*P<0,01

Tablo 4’de görüldüğü üzere kontrol grubunun ön-test ve son-test değerleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır (p<0,01).

Tablo 5: Deney grubunun ön-test ve son-test değerlerinin karşılaştırılmasına ilişkin “Paired Sample T” Testi sonuçları ;

Grup	N	Ortalama	S S	t	p
Ön-test (deney)	25	-13, 4	7,46	-8, 973	,000*
Son-test (deney)					

*P<0,01

Tablo 5’de görüldüğü üzere deney grubunun ön-test ve son-test değerleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır (p<0,01).

Tablo 6: : Deney grubunun ön-test ve son-test değerlerinin farklarının cinsiyetler açısından karşılaştırılması

Grup		N	Ortalama	S S	t	p
Ön Test	KIZ	11	23,09	3,44	-1, 31	,196
	ERKEK	14	22,57	4,98		
Son Test	KIZ	11	26,54	6,08	2,64	,011*
	ERKEK	14	29,28	10,99		

***P<0,05**

Tablo 6 incelendiğinde , deney grubunda ön-test değerlerine göre, cinsiyetler açısından herhangi bir farklılık bulunmamasına rağmen, uygulanan eğitsel oyun etkinlikleri sayesinde son-test değerlerine göre cinsiyetler açısından erkekler lehine istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p<0,05$).

3. TARTIŞMA

Bu çalışmanın amacı Manisa ili ilköğretim II. Kademe 7. sınıfta öğrenim gören öğrencilere uygulanan eğitsel oyun etkinlikleri ile atılganlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi saptamaktır. 8 haftalık eğitsel oyun uygulaması , 4 haftalık bekleme ve toplam 12 haftalık süreç sonucu , deney grubu öğrencilerinin atılganlık puanlarının arttığı tespit edilmiştir ($p<0,05$, Tablo 2 ve Tablo3). Bu sonuca göre, eğitsel oyun etkinliklerinin, uygulandığı deney grubunda olumlu bir gelişim sağladığı söylenebilir. Kontrol grubunun da ön-test ve son-test puan farklılıklarının anlamlı düzeyde olduğu görülmüştür. Bu duruma sebep olan faktörler arasında; kontrol grubunun beden eğitimi öğretmeninin, çalışmamızdan etkilenecek derslerinde eğitsel oyun etkinliklerine daha sık yer vermesi düşünülebilir. Bir başka faktör olarak da ; kontrol grubunda yer alan öğrencilerin farklı sosyal etkinliklere (müzik, resim, farklı spor branşlarıyla ilgilenmek v.s...) katılmaları düşünülebilir.

Çalışmayla ilgili literatür araştırmalarında, eğitsel oyun uygulamaları ile atılganlık düzeyi belirleme arasındaki ilişkiyi saptayan herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu çalışmanın bu anlamda faydalı olabileceği düşünülmektedir.

Şahhüseyinoğlu(2007) , “ Eleştirel Düşünme Ve Eğitsel Oyunlar : İngiliz Dili Aday Öğretmenlerinin Görüşleri” adı çalışmasında, eğitsel oyunlar yoluyla eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeyi amaçlayan örnek bir ders planı uygulamasını ortaya koymaya çalışmıştır. Bu çalışmada problem çözmede eğitsel oyunların önemi ve eleştirel düşünme ilişkisi tartışılmıştır. Katılımcılar eğitsel oyun kavramıyla henüz yeni tanışmış olsalar da elde edilen bulgularda süreci eğlenceli bulduklarını ve eğitsel oyunların problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerine olumlu yönde katkıda bulunduğu belirtmişlerdir. Bununla birlikte katılımcılar, bu tip etkinliklerin özellikle gerçek tartışma ve konuşma imkanı verdiğini aynı zamanda İngilizce konuşma becerilerinin de gelişmesine katkısı olduğunu ifade etmişlerdir(78).

Yağız (2007); “Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlilik Algıları Üzerine Etkileri” konulu tez çalışmasında, eğitsel bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar dersindeki başarıları ve bilgisayar öz-yeterlilik algıları üzerine etkilerini araştırmaya çalışmıştır.

Arastırma sonucunda öğrencilerin uygulama öncesi ve sonrasındaki başarı testi sonuçlarına göre her iki grupta da istatistiksel olarak anlamlı bir artış gerçekleşmiş, bununla birlikte öğrencilerin oyun-tabanlı öğrenme ortamı ile anlatıma dayalı öğrenme ortamındaki başarıları ve bilgisayar öz-yeterlik algıları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Oyun-tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerin hosuna gittiği, kaygılarını azalttığı, bireysel olarak öğrenmelerine yardımcı olduğu ve öğrenmeyi görsel olarak desteklediği ortaya çıkmıştır(38).

Ören ve Avcı(2004) ; Eğitimsel Oyunla Öğretimin Fen Bilgisi Dersi “Güneş Sistemi Ve Gezegenler” Konusunda Akademik Başarı Üzerine Etkisi konulu çalışmasında , ilköğretim 6. sınıf Fen Bilgisi dersi “Güneş Sistemi ve Gezegenler” konusunun öğretiminde eğitimsel oyunlara dayalı öğrenmenin uygulandığı deney grubu ile geleneksel öğretim yönteminin uygulandığı kontrol grubunun akademik başarıları arasında farklılığın olup olmadığını belirlemeye çalışmıştır. Yapılan t testleri sonucunda oyuna dayalı öğretimin uygulandığı deney grubundaki öğrencilerin başarıları ile geleneksel öğretimin uygulandığı kontrol grubundaki öğrencilerin akademik başarıları arasında, deney grubunun lehinde anlamlı düzeyde farklılığın olduğu görülmüştür. Bu sonuçlara göre , oyunla öğretimin geleneksel öğretime göre fen bilgisi öğretiminde akademik başarıyı arttırmada daha etkili olduğunu saptamışlardır(77).

Yukarıda bahsedilen çalışmalarda eğitsel oyunlar ile farklı değişkenler arasındaki ilişkiler saptanmış ve eğitsel oyunların olumlu etkisi belirtilmiştir. Bizim çalışmamızda da eğitsel oyun etkinlikleri ile atılganlık düzeyi arasındaki ilişki araştırılmaya çalışılmıştır.Çalışmamızın bulgularına göre ; deney grubuna yapılan müdahale sonucunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmektedir ($p<0,05$, Tablo 3).

Kırımoğlu ve arkadaşlarının(2008) ; “ İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinin Atılganlık Düzeylerinin Spora Katılımları Bakımından İncelenmesi (Ankara-Elmadağ İlçesi Örneği)”konulu çalışmalarında, ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin atılganlık düzeylerini spor yapıp yapmama durumlarına göre belirlemeye çalışmışlardır. Veri toplama aracı olarak (Rathus, 1973) "Rathus Atılganlık Envanteri" uygulanmıştır. Araştırmada ilköğretim II. Kadernede öğrenim gören (379'n bayan, 396'SI erkek) 775 ilköğretim öğrencisine anket uygulanmıştır Katılımcıların atılganlık düzeylerinde cinsiyetler , sporcu erkek ve bayanlar, bayan sporcu ve sedanterler, takım sporu ile uğraşan bayan ve erkekler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir . Bu karşılaştırmalarda bayanların

erkeklere göre, sporcu bayanların sporcu erkeklere göre, sporcu bayanların sedanter bayanlara göre, takım sporu ile uğraşan bayanların takım sporu ile uğraşan erkeklere göre atılgnlık düzeyi daha yüksek bulunmuştur(2).

Bu çalışmada, farklı değişkenlere göre atılgnlık düzeyi belirlenmiştir. Bayanların erkeklere göre, sporcu bayanların sporcu erkeklere göre, sporcu bayanların sedanter bayanlara göre, takım sporu ile uğraşan bayanların takım sporu ile uğraşan erkeklere göre atılgnlık düzeyi daha yüksek bulunmuştur. Bizim çalışmamızda ise ; deney grubunun ön-test ve son-test değerlerine bakıldığında (Tablo6) , deney grubunda ön-test değerlerine göre, cinsiyetler açısından herhangi bir farklılık bulunmamasına rağmen, uygulanan eğitsel oyun etkinlikleri sayesinde son-test değerlerine göre cinsiyetler açısından erkekler lehine istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p<0,05$).

Kırımoğlu; “Türkiye 13 Yaş Altı Badminton Şampiyonasına Katılan Sporcu Öğrencileri ile Sporcu Olmayan Öğrencilerin Atılgnlık Düzeylerinin Karşılaştırılması” konulu çalışmasında “Türkiye 13 Yaş Altı Badminton Şampiyonası”na katılan ilköğretim öğrencileri ile aynı yaş ve sınıf seviyesinde bulunan, hiç spor yapmamış ilköğretim öğrencilerinin atılgnlık düzeylerini karşılaştırmıştır. Öğrencilerin atılgnlık düzeyleri, cinsiyetlerine, sporcu veya sedanter olmalarına, yaş ve spor yaşlarına göre karşılaştırılmıştır. istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir . Buna karşın sporcu olup olmama, erkek ve bayan olmaları bakımından sporcu ve sedanter olmaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu karşılaştırmalarda, genel anlamda sporcuların atılgnlık puanları sedanterlerden daha yüksek bulunmuştur. Sporcuların atılgnlık düzeylerinde yaşlar arasında anlamlı farklılık tespit edilirken, spor yaşları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir(72).

Öztürk ve arkadaşları (2009); “14-16 Yaş Grubu Kızlarda Hentbol Çalışmalarının Sosyal Yetkinlik Beklentisi Ve Atılgnlık Üzerine Etkisi” ni araştırmaya çalışmışlardır. Çalışmada deney ve kontrol grupları için 20’şer kız oluşturulmuştur. Deney grubu haftada iki gün 36 hafta (9 ay) branşa özgü temel hentbol çalışmalarına alınmıştır. Kontrol grubundaki 20 öğrenci herhangi bir antrenman programına katılmamıştır. Belirlenen deney ve kontrol grubuna kişisel bilgi formu, Sosyal Yetkinlik Beklentisi Ölçeği ve Rathus Atılgnlık Envanteri uygulanmıştır. Sonuç olarak, 9 ay boyunca uygulanan branşa özgü temel hentbol çalışmalarının, 14-16 yaş grubu kızların Sosyal Yetkinlik Beklentisi ve Atılgnlık düzeylerini

artırmada olumlu etken olduğu tespit edilmiştir. Kızların Sosyal Yetkinlik Beklentisi ve Atılganlık düzeylerini artırmada olumlu etken olduğu tespit edilmiştir(74).

Efe, ve arkadaşları 2008 yılında yaptıkları çalışmada; “14-16 Yaş Grubu Erkeklerde Voleybol Çalışmalarının Sosyal Yetkinlik Beklentisi ve Atılganlık Üzerine Etkisi” ni araştırmaya çalışmışlardır. Çalışmada deney ve kontrol grupları için 20’şer erkek öğrenci oluşturulmuştur. Deney grubu haftada iki gün 36 hafta (9 ay) branşa özgü temel voleybol çalışmalarına alınmıştır. Kontrol grubundaki 20 öğrenci herhangi bir antrenman programına katılmamıştır. Belirlenen deney ve kontrol grubuna kişisel bilgi formu, Sosyal Yetkinlik Beklentisi Ölçeği ve Rathus Atılganlık Envanteri uygulanmıştır. Sonuç olarak, 9 ay boyunca uygulanan branşa özgü temel voleybol çalışmalarının, 14-16 yaş grubu bireylerin Sosyal Yetkinlik Beklentisi ve Atılganlık düzeylerini artırmada olumlu etken olduğu tespit edilmiştir(75).

Tekin ve arkadaşları(2009); “ Serbest zamanlarda yapılan fiziksel egzersizin üniversite öğrencilerinin depresyon ve atılganlık düzeylerine etkisi” adlı çalışmalarında, rekreasyonel amaçlı fiziksel egzersizin, daha önce düzenli olarak fiziksel egzersize hiç katılmamış üniversite öğrencilerinin depresyon ve atılganlık düzeylerine etkisini araştırmaya çalışmışlardır. Araştırmanın kontrol grubunda 15 kız 15 erkek toplam 30 öğrenci yer alırken, 15 kız 15 erkek toplam 30 öğrenci araştırmanın egzersiz grubunu oluşturmuştur. Araştırmanın kontrol grubunda yer alan öğrenciler araştırma boyunca 8 hafta normal yaşantılarını sürdürmeye devam ederlerken, egzersiz grubunda yer alan katılımcılar step ve halk oyunlarından oluşan 8 haftalık egzersiz programına, haftada 3 gün 1 er saat katılmışlardır. Veri toplama aracı olarak, depresyon puanlarını belirlemek için Beck Depresyon Envanteri (BDE) ve atılganlık puanlarını belirlemek için Rathus Atılganlık Envanteri (RAE) kullanılmıştır. Her iki envanter kontrol grubuna ilk ve son ölçüm olarak 2 kez uygulanırken, egzersiz grubuna egzersiz programının başladığı ilk hafta, 4. hafta sonunda ve bitirildiği hafta, ilk, orta ve son ölçüm olmak üzere toplam 3 kez uygulanmıştır. Araştırma sonuçları serbest zamanlarda fiziksel egzersize katılımın, öğrencilerin depresyon ve atılganlık düzeylerini her iki cinsiyette de olumlu etkilediğini göstermektedir(5).

Bu çalışmanın bulguları bizim araştırma bulgularımızı destekler niteliktedir. Bu çalışmada her iki cinsiyet de olumlu etkilenirken, bizim çalışmamızda deney grubunda yer alan erkek öğrencilerde atılganlık düzeyinin daha fazla arttığı saptanmıştır.

6.SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmanın amacı, Manisa ili ilköğretim ikinci kademe 7. sınıfta öğrenim gören öğrencilere uygulanan eğitsel oyun etkinlikleri ile atılganlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi saptamak idi.

Araştırma sonuçlarına göre, ilköğretim öğrencilerine uygulanan eğitsel oyun etkinliklerinin, öğrencilerin atılganlık düzeylerini olumlu yönde geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Erkek öğrencilerin atılganlık düzeylerinin kız öğrencilere göre daha fazla gelişme gösterdiği saptanmıştır.

Beden eğitimi derslerinde eğitsel oyunlara daha sık yer verilebilir. Bu çalışma için yapılan literatür araştırmalarında, eğitsel oyun konusu ile ilgili az sayıda çalışmaya rastlanmıştır. Bu nedenle bu konu ile ilgili araştırmalara daha fazla yer verilerek, çalışma sayısı artırılabilir.

KAYNAKLAR

1. Koç, M. Gelişim Psikolojisi Açısından Ergenlik Dönemi Ve Genel Özellikleri. Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 2004/2 sayı:17(231-256 s.)
2. Kırımoglu, H., Kepoglu, A., Dereceli, Ç., Parlak, N., Tozoglu, E. İlköğretim I. Kademe Öğrencilerinin Atılganlık Düzeylerinin Spora Katılımları Bakımından İncelenmesi (Ankara-Elmadag İlçesi Örneği). "13. Ergen Günleri Kongresi", (I) :7 - 15, 2009
3. Megep(Meslekî Eğitim Ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi) Çocuk Gelişimi Ve Eğitimi Oyun Etkinliği-I Ankara 2009
4. Adana, F., Aktaş, B., Erdağı, S., Eliş, S., Alkan, H., Uluman, Ö. Araştırma Hemşirelik Ve Sağlık Memurluğu Öğrencilerinin Atılganlık Düzeylerinin Belirlenmesi. Atatürk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi, 2009;12:2
5. Tekin, G.; Amman, M.T; Tekin, A. Serbest zamanlarda yapılan fiziksel egzersizin üniversite öğrencilerinin depresyon ve atılganlık düzeylerine etkisi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*. 6:2. (2009). <http://www.insanbilimleri.com>
6. Acar, V., N., Arıcıoğlu, A., Gültekin, F., Gençtanırım, D. Üniversite Öğrencilerinin Güvengencilik Düzeylerinin İncelenmesi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal Of Education). 2008;35: 342-350
7. İnceoğlu, D., Aytar, G. Bir grup ergende atılgan davranış düzeyi araştırması. *Psikoloji Dergisi* 1987; 6: 23-24.
8. Adalı, F. M. 14–18 Yaş Kız Ve Erkek Basketbolcuların Atılganlık İle Sürekli Kaygı Düzeylerinin Sosyodemografik Yapılarına Göre Karşılaştırılması. Yüksek Lisans Tezi Ankara -2006
9. Efe, M. 14-16 Yaş Grubu Bireylerde Spor Çalışmalarının Sosyal Yetkinlik Beklentisi Ve Atılganlık Üzerine Etkisi. Doktora Tezi. 2007, Bursa
10. Sorias, O. “Sosyal Beceriler ve Değerlendirme Yöntemleri”, *Psikoloji Dergisi*, 20:5,1986, s.25-26.)
11. Voltan, N. “Grupla Atılganlık Eğitiminin Bireylerin Atılganlık Düzeyine Etkisi.” Hacettepe Üniversitesi Doktora Tezi, s.5, 1990
12. Deurzen-Smith, E. Existential Counselling in Practice. London: Sage Publications, 12, 1988
13. Öksüz, Y. Duyguların Açılması Eğitiminin Üniversite Öğrencilerinin Atılganlık Düzeylerine Etkisi. On Dokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, İlköğretim Bölümü, Samsun/ Türkiye YIL????

14. Biçer, E. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Parçalanmış Ve Tam Aileye Sahip Ergenlerin Atılganlık Ve Sosyal Yetkinlik Beklenti Düzeylerinin Bazı Demografik Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, 2009, Adana
15. Beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin sosyodemografik açıdan değerlendirilmesi. *Cumhuriyet Medical Journal*. 2009; 31: 231-238 YAZAR?????
16. <http://cocukpsikolojisi.net/?module=pages&SID=135> saat:21.07)
17. Kahrıman İ., Karadeniz Teknik Üniversitesi Trabzon Sağlık Yüksekokulu Öğrencilerinin Benlik Saygıları Ve Atılganlık Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi, C.Ü. Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi ,2005, 9(1)
18. Tuncer O., “Çocuk Ailesi ve Çevresi”, Çocuk ve Eğitim, Ankara Türk Eğitim Derneği Yayını , 1973, s.13-14, Ankara
19. Akkök F., İlköğretimde Sosyal Becerilerin Geliştirilmesi (Anne-Baba El Kitabı), Ankara:M.E.B.Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, 1996, s.2-3, Ankara
20. Stumphauzer, J. S., Behavior Therapy With Delinquents. Springfield: Charles C.Thomas Publisher,9-10, 1973.
21. Cowden, C. R. , Worry and its Relationship to Shyness. North American Journal of Psychology, 2002, 7(1), 59-70.
22. Aktaş Z., Çobanoğlu G., Yazıcılar İ., Profesyonel Erkek Basketbolcuların Saldırganlık Düzeyleri İle Maç Başarıları Arasındaki İlişkinin Araştırılması , Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 2004, II (3) 127-134
23. CLIFFORD T.MORGAN Psikolojiye Giriş Ders Kitabı-Hacettepe üniversitesi psikoloji Bölümü yayınları sf:391, 1981, Ankara
24. Beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin sosyodemografik açıdan değerlendirilmesi,cumhuriyet tıp dergisi 2009;31:231-238)yazar??
25. <http://www.bibilgi.com/ansiklopedi/Saldırganlık> saat:21:45,13.05.2010
26. Alberti, R.E. and Emmons, M.L., Your Perfect Right: A Guide to Assertive Behavior ,22-25, San Louis Opispo, 1970
27. Weingberg R.S, Gould D. , Fourtf Edition “Foundations Of Sport And Exercise Psychology” , Weingberg R.S, 535-537, 2007,USA

28. Kırımoğlu H., Türkiye 13 Yaş Altı Badminton Şampiyonasına Katılan Sporcu Öğrenciler ile Sporcu Olmayan Öğrencilerin Atılganlık Düzeylerinin Karşılaştırılması , S.Ü. BES Bilim Dergisi, 2008 Cilt 10, Sayı 2, 1–9
29. Matematik Ve Oyun Etkileşimi The Interaction Of Mathematics & Game , GÜ, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 28, Sayı 3, 2008, 75-98 yazar???
30. Cole L., MORGAN J.,Çocukluk ve Gençlik Psikolojisi, Milli Eğitim Basımevi, İSTANBUL 1985-SF:268
31. Baran G., Children's Games In Turkish Culture, Ankara Üniversitesi, Ev Ekonomisi Yüksek Okulu, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü ,
32. Korkmaz F., EĞLENCE VE OYUNLAR, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Millî Folklor, 2007, Yıl 19, Sayı 74
33. Öğr.Gör., Gaziantep Üniversitesi Kilis Yusuf Şerefoğlu Sağlık Yüksekokulu-Engelli Çocuklarda İletişim ve Oyunun Önemi Nilgün ULUTAŞDEMİR)
34. Gümüsoğlu Ş., Rekabet Ortamında Karar Verme Süreçlerinde Oyun ve Fayda Kuramı İlişkileri ve Etkileşimi, Review of Social, Economic & Business Studies, , İzmir, Vol.9/10, 287-308
35. Ayan S., Dündar H., Eğitimde Okulöncesi Yaratıcılığın Ve Oyunun Önemi Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi ,2009 Sayı 28, Sayfa 63 -74
36. Sel R., Okulöncesi Çocuklarına Oyunlar Ve Rondlar, Ya-Pa Yayın Pazarlama, s.9, İstanbul 2000.
37. Yağız E., Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları Ve Öz Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri, Hacettepe Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2007
38. GÜ, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 28, Sayı 3 (2008) 75-98)
39. Onur B., Çelen N., Geleneksel ve Modern Çocuk Oyunları, I.Bursa Halk Kültürü Sempozyumu Bildiri Kitabı,C.II, Bursa.2002,s.513
40. Nicolopoulou, A., . Play, cognitive development, and the social world: Piaget, Vygotsky, and beyond. *Human Development*, 1993, 36(1), 1-23.)
41. Çamlıyer H, Çamlıyer H. *Eğitim Bütünlüğü İçinde Çocuk Hareket Eğitimi ve Oyun*, Can Ofset, 5. Basım, Manisa, Mart, 2009, 95-99, 128-137)
42. <http://terpconnect.umd.edu/~gwaltsh/1styear/finaldraft.pdf> 29.05.2010- 13.15

43. Seyrek H., Sun M. , Okul Öncesi Eğitiminde Oyun, İzmir 2003, s.3,8-10
44. Dönmez N.B., Oyun Kitabı, Esin Yayınevi, İstanbul 2000 s.79
45. Magnussen R. Misfeldt M., “Player Transformation Of Educational Multiplayer Games, www.pure.dpu.dk/ws/fbspretrieve/82/player_transformation.pdf
46. Oblinger, D., The Next Generation Of Educational Engagement.Journal of interactive Media in Education,2004(8).specialissue on the educational semantic Web.ISSN:1365)
47. Hazar M.: Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitimi,Ankara 1996,s.9-14
48. Tuncor F., Eğitici Çocuk Oyunları. Esin Yayınları, İstanbul 2001, s.5
49. Sabuncuoğlu Z., Tüz M., Örgütsel Psikoloji. Al-fa, 3.Baskı, Bursa 1998, s.101
50. http://www.kirsehirram.com/yayin/ergenlik_kitap.doc Erişim Tarihi: 05.05.2010-11.10
51. Göde O, Savi F, Savi S., Eğitimin Bütünlüğü İçinde Sporun Duygusal İstismara Uğrayan Ergenlerin Benlik Kavramlarına Etkisi, 1-13 <http://egitimdergi.pamukkale.edu.tr/makale/say%C4%B17/6->)
52. Koçak E., Ergenlerde Yalnızlığın Yordayıcısı olarak Benlik Saygısı Ve Sürekli Öfke Ve öfke İfade Tarzlarının İncelenmesi ,Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitimbilimleri Anabilimdalı, Yüksek Lisans Tezi, Adana, 2008
53. http://www.tavsiyeeidiyorum.com/makale_1743.htm Erişim tarihi:08.04.2010-20:46
54. Ulusoy D., Demir N., Baran A., Ebeveynin Çocuk Yetiştirme Biçimi ve Ergen Problemleri:Ankara İli Örneği, Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, Yaz 2005, Cilt:3, Sayı:3,s.367-386
55. http://mail.baskent.edu.tr/~20393946/tuba/odevlerim/hedef_kitleyi_taniyalim.doc, 06.05.2010
56. <http://eniseakgul.files.wordpress.com/2006/12/ergenlerdeaileiciiletisim.doc> saat:20.36-19.04.2010
57. Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Ders İçi Ve Ders Dışı Çalışmaları Rehberi, Milli Eğitim Basımevi, Ankara 2000, 202-203
58. B. Morgan,P.Leung, “Effects of Assertion Training on Acceptance of Disability by Physically Disabled University”, **Journal of Counseling Psychology**, Arizona: Vol.27, No 2, 1980, 209-211
59. <http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/medergi/16.htm.22:31-3.06.2010>

60. Williams, J. M. & Warchal, J., The Relationship Between Assertiveness, Internal-External Locus Of Control, and Overt Conformity, The Journal of Psychology, 1981, 109,93-96
61. Jackson, T., Towson, S., Narduzzi, K., Predictors of Shyness: A Test Of Variables Associated With Self-Presentational Models Social Behavior and Personality, 1997, 25(2), 149-154
62. Bruch, M. A., Rivet, K. M., Heimberg, R. G., Hunt, A., McIntosh, B. , Shyness and Sociotropy Additive and Interactive Relations in Predicting Interpersonal Concerns. Journal of Personality, 1999, 67(2), 373-406
63. Matsushima, R., Shiomi, K., Developing A Shyness Scale For Japanese Junior High School Students. Social Behavior and Personality, 2001, 29(3), 289-298
64. Jackson, T., Fritch, A., Nagasaka, T., Gunderson, J., Towards Explaining The Association Between Shyness and Loneliness: A Path Analysis With American College Students. Social Behavior and Personality, 2002, 30(3), 263-270
65. Cooley, E. L., Nowicki, S., Locus of Control and Assertiveness in Male and Female College Students. The Journal of Psychology, 1984, 117, 85-87
66. Yücel, B., . Depression, Automatic Thoughts, Alexithymia, and Assertiveness in Patients With Tension-type Headache. Headache, 2002, 42, 194-199
67. Bavlı Ö., Gelişim Çağındaki Sporcuların Atılganlık Düzeyleri ile Yaralanma Durumu İlişkilerinin İncelenmesi, F.Ü.Sağ.Bil.Tıp Derg. 2009: 23 (1): 07 – 10
68. Adana F., ELİŞ S., Aktaş B., Alkan H., Erdağı S., Uluman Ö., Hemşirelik Ve Sağlık Memurluğu Öğrencilerinin Atılganlık Düzeylerinin Belirlenmesi, Atatürk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi, 2009; 12: 2
69. Ünal G., Bir Grup Üniversiteli Gençte Çekingenlik, Aleksitimi ve Benlik Saygısının Değerlendirilmesi , İzmir Klinik Psikiyatri Dergisi 2004; 7:215-222
70. Tataker, T., Ergenlerin Atılganlık Düzeyi İle Ruhsal Sorunları Arasındaki İlişkinin Araştırılması, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir, 2003
71. Kırımoğlu H., Türkiye 13 Yaş Altı Badminton Şampiyonasına Katılan Sporcu Öğrenciler ile Sporcu Olmayan Öğrencilerin Atılganlık Düzeylerinin Karşılaştırılması S.Ü. BES Bilim Dergisi, 2008 Cilt 10, Sayı 2, 1–9
72. Dinçer F., Çukurova Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Anabilim Dalı Hemşirelik Ve Ebelik Öğrencilerinin Benlik Saygısı Ve Atılganlık Düzeyleri , Yüksek Lisans Tezi, 2008, Adana
73. Dinçer F., Hemşirelik ve Ebelik Öğrencilerinin Benlik Saygısı ve Atılganlık Düzeyleri , Spor Bilimleri Dergisi Hacettepe J. of Sport Sciences 2007, 18 (4), 147-155

74. Efe M., Öztürk F., Koparan Ş., Şenışık Yalçın, 14-16 Yaş Grubu Erkeklerde Voleybol Çalışmalarının Sosyal Yetkinlik Beklentisi ve Atılganlık Üzerine Etkisi, *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi XXI (1)*, 2008, 69-77
75. Bayraktar G., Yılmaz E., Güreşçilerin Bireysel Başarıları ile Atılganlık Düzeylerinin İlişkisi Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi, 2010, 12 (1), 5–10
76. Ören F., Avcı D., Eğitimsel Oyunla Öğretimin Fen Bilgisi Dersi “Güneş Sistemi Ve Gezegenler” Konusunda Akademik Başarı Üzerine Etkisi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 18, 2004, 67-76
77. Şahhüseyinoğlu, D. Educational Games For Developing Critical Thinking Skills: Pre-Service English Language Teachers’ Views, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 32 , 2007 , 266-273

EKLER

EK 1 :Rathus Atılganlık Envanteri

Kendimizi Tanıyalım

Aşağıda size bazı cümleler verilmiştir. Bunları dikkatle okuyunuz. Bir cümlede anlatılan durum size uygun ise parantezin içine “Evet” yazınız. Eğer uygun değil ise “Hayır” yazınız.

Cevaplamanın nasıl yapılacağını bir örnekle gösterelim.

() Bir törende şiir okumaktan çekinirim.

Eğer kalabalık yerlerde ortaya çıkıp şiir okumak yada hikaye anlatmaktan çekiniyorsanız, bu cümlelerin baş tarafındaki parantezin içine “Evet” yazacaksınız.

Eğer kalabalık yerlerde ortaya çıkıp şiir okumaktan, hikaye anlatmaktan çekinmiyorsanız bu cümlelerin baş tarafındaki parantezin içine “Hayır” yazacaksınız.

Yani cümleler size uygunsa **“Evet”** , uygun değilse **“Hayır”** yazacaksınız.

Cümleleri dikkatle okuyup , içinizden geldiği gibi cevaplamaya çalışınız.

- () 1- Başka bir sınıfa tebeşir istemek için girmeye çekinirim.
- () 2- Öğretmen tahtaya yanlış bir şey yazsa, bunun yanlış olduğunu bildiğim halde düzeltmesini söyleyemem.
- () 3- Derse geç kalsam, geç kalışımın nedenini öğretmene söyleyemem.
- () 4- Sınıfta sırama bir başkası otursa, kalkmasını söylerim.
- () 5- Öğretmenin verdiği ödevi yapmamışsam, neden yapamadığımı açıklamakta güçlük çekerim.
- () 6- Öğretmenin anlattığını işitemiyorsam, biraz daha yüksek sesle anlatmasını söyleyemem.
- () 7- Kalemim bittiğinde, babamdan para isteyip yeni bir kalem alamam.
- () 8- Dersteyken çok sıkışısam, tuvalete gitmek için öğretmenden izin isteyemem.
- () 9- Oyun oynarken sıramı alan çocuğa sırasına geçmesini söylerim.
- () 10- Çok iyi cevapladığıma inandığım bir yazılı sınavda, beklediğim not gelmemişse, öğretmenden yazılı kağıdımı tekrar incelemesini isteyemem.
- () 11- Öğretmenin verdiği bir ödevi yapamamışsam, nasıl yapacağımı bir başka öğretmenden soramam.
- () 12- Çok istediğim halde, bir halk oyununda oynamaya çekinirim.
- () 13- Sınıfta öğretmen bir soru sorduğunda, hemen parmağımı kaldırırm, cevabını söylerim.
- () 14- Bir törende şiir okumaya çekinirim.
- () 15- Okulun pencerelerinden birinin camını kaza ile kırsam, eve gittiğimde babama söylemem.
- () 16- Bilmediğim bir şeyi büyüklerimden soramam.
- () 17- Evimize gelen misafirlere “Hoş Geldiniz” diyemem.
- () 18- Bir arkadaşım konuşurken o anda aklıma bir şey gelse, sözünü bitirmesini beklerim

EK 2: Deney Grubu Eğitsel Oyun Planları

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 1. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŞI ETKİNLİK
KONU	“ BEN KİMİM? ” oyunu.
SINIF	7
TARİH	16.03.2010
SÜRE	40 dakika
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.1. Kuralların ve yönergelerin oluşturulma sürecine katılarak, belirlenen kural ve yönergelerini takip eder. A.1.2. Olayları birbiri ile ilişkilendirir, olaylar hakkında karar verebilmeyi geliştirir.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	-
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	10-15
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ Öğrenciler çember dizilişinde sıralanırlar. Öğretmen bir öğrenciyi ortada ebe olarak görevlendirir. Ebe'nin kulağına; konuşmadan sadece çeşitli hareketlerle anlatabileceği bir meslek adı söyler. Ebe bu mesleği arkadaşlarına dramatize ederek anlatmaya çalışır. Kim bilirse ortaya geçer. Öğretmen başka bir mesleği anlatması için yönlendirir. Oyun bu şekilde devam eder. Öğretmen uygun yeterli gördüğü takdirde oyunu sonlandırabilir.	
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

Etkinlikleri	
--------------	--

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 2. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŞI ETKİNLİK
KONU	“ BABAM ÇARŞIYA GİTTİ ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	18.03.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.3. Bedenin aynı anda fiziksel ve zihinsel gelişimini sağlar. A.1.4. Olayları birbiri ile ilişkilendirir, karar verme hızı kazanır, sözcük dağarcığını geliştirir, kurallara uyma becerisi geliştirir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	-
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	10-14
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır.

ÖNLEMLERİ	Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ Sınıfta oyunun başlangıcı için bir ebe seçilir. Ebe, arkadaşlarından birini işaret eder ve “Baban çarşıya gitti. Çilek mi aldı?” diye sorar. İşaret ettiği kişi ise; “Ç” harfi ile başlayan bir meyve, sebze ya da bir nesne ismini hemen söyler. “Babam çarşıya gitti. Çorap aldı” der. Oyuncu doğru cevap verebilirse; o da seçtiği başka bir arkadaşına sorar. Oyun bu şekilde devam eder.	
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 3. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŞI ETKİNLİK
KONU	“ SORUMA CEVAP VER ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	23.03.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.5. Çevresindeki sosyal etkinliklere katılır. A.1.6. Sosyal etkileşimi geliştirir, hoşgörü, komik davranışı kabullenir ve cesaretini geliştirir.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Kâğıt- kalem
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	10-15
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	Sınıf iki gruba ayrılır. Bu gruplardan biri soru sorar, diğer grup bunlara cevap verir. Soru grubunda oyuncular ellerindeki kâğıtlara bir soru yazarlar. Diğer yanıt veren grup da ellerindeki kâğıtlara, içinden geçen bir soruya kendi yanıtlarını yazarlar. Öğretmen soru grubundan birini seçip “eşini seç” der. Soru soracak kişi cevap verecek gruptan seçtiği kişiyi ayağa kaldırıp sorusunu sorar ve cevap verecek oyuncu da elindeki daha önceden hazırladığı cevabı okur. Oyun böyle devam eder. Örnek; Kaç gol attın? Cevap: 3 elma yedim! Gibi.
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	- Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. - Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŐI ETKİNLİK DERS PLÂNI 4. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŐI ETKİNLİK
KONU	“ NE ÇAĞRIŐTIRIYOR? ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	25.03.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.7. Algılama, ilişkilendirebilme ve sözcük dağarcığı gelişir. A.1.8. Dikkat geliőtirebilme, kurallara uyabilme, liderlik özellikleri gelişir.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	-
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŐ GRUBU	12-15
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceğı alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ Oyun için bir lider seçilir. Bu sözcüğe ilişkin sıradaki oyuncu kendisinde çağrıőtırdığı başka bir sözcük söyler. Sırayla her oyuncu bu kuralı devam ettirir. Şaşıranlar veya ilgisiz sözcük söyleyenler ceza puanı alırlar ve oyun sonunda, taklit yaparlar ya da şarkı söylerler.	
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 5. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŞI ETKİNLİK
KONU	“ BACAKLARINI TAK ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	30.03.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.9. Özguveni gelişir. A.1.10. Kendine güven duygusu, dayanışma ve cesaretlenme duygusu gelişir.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	-
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	10-15
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir.

	2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ Sınıf iki veya üç gruba ayrılır. Öğretmen yazı tahtasına kolsuz ve bacaksız bir adam gövdesi çizer. Her gruptan birer kişinin gözleri bağlanıp tahtadaki adam gövdesine kollarını ve bacaklarını ilave etmeleri istenir. Bu işlemleri en doğru yapanlar gruplarına puan kazandırılır. Çizimi yapan oyuncunun grubu tahtadaki oyun arkadaşını sözleri ile yönlendirebilirler. En fazla puan alan grup en başarılı ilan edilir.	
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 6. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŞI ETKİNLİK
KONU	“ HEYKEL ÇAMURU ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	01.04.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.11. Kendine güven duygusu gelişir. A.1.12. Karar verme kabiliyeti, sabretme yeteneği, ifade etme yeteneği gelişir.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	-
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	10-15
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	Oyuncular eşleştirilir, karşılıklı sıra olurlar. Bir taraftakiler heykeltıraş, öbür taraftakiler çamur olurlar. Çamur olanlar çömeli durumda ve düşünen adam pozisyonundadırlar. Oyun yöneticisi çamurlar sırasının arkasına geçer ve onlar görmeden heykeltıraşlara sporun temel duruşlarından (hamle, planör, rahat duruş, alçak çıkış pozisyonu v.b) herhangi birini gösterir. Heykeltıraşlar hiç konuşmadan çamurlara, gösterilen duruşu kazandırmaya çalışırlar. Çamurlar duruşu görmedikleri için sadece heykeltıraşların düzenlediği şekilde kalmalıdırlar. Gösterilen hareketi en iyi şekillendirebilen heykeltıraş veya heykeltıraşlar en iyi heykeltıraş ilan edilirler.
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŐI ETKİNLİK DERS PLÂNI 7. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŐI ETKİNLİK
KONU	“ LÜTFEN ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	06.04.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.13. Başkalarının haklarına saygı duyar. A.1.14. Karar verme kabiliyeti, birbirine saygı ve erdemlilik (fair-play) özellikleri gelişir.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	-
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	10-15
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	Oyunun yöneticisi oyuncuları harekete geçiren bir takım cümleler kurar. Kurduğu her cümlenin başına “lütfen” sonuna da “...mısınız” sözcüğünü ve ekini eklemek zorundadır. Eğer bu kalıbı kullanmadan herhangi bir davranışı ifade ederse oyuncular o davranışı gerçekleştirmezler. Gerçekleştirilenler oyun dışı kalır. Oyun lideri oyuncuları yanıltmak için istenilen davranıştan farklı bir takım bedensel hareketler yapabilir. Örneğin; Lütfen ellerinizi havaya kaldırır mısınız deyip, kendisi ellerini indirebilir. Bu durumda oyuncuları yanıltmış olur. Yanılan oyuncu o yun dışı kalır ve oyunun sonunda taklit yapar ya da şarkı söyler.
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	- Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. - Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 8. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŞI ETKİNLİK
KONU	“ KÖPRÜLÜ TÜNEL ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	08.04.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.15. Sosyal uyum yeteneğini kazanır. A.1.16. Karar verme kabiliyeti, dayanışma, hoşgörü ve genel uyum yeteneği gelişir.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Basketbol topu ve slalom çubuğu
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	12-15
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği

	alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ Sınıf iki eş gruba ayrılır. Her grup başlama çizgisinin gerisinde ikişerli derin kolda dizilirler. Grubun önündeki oyuncularında birer basketbol topu bulunur. Öğretmenin komutuyla oyuncular top sürerek, karşıdaki slalom çubuğuna koşarlar. Slalomun etrafından dolaşarak başladıkları yere yine top sürerek dönerler. Topu sıranın başındaki arkadaşına verirler. Sıra başı erken gelen grup oyunu kazanır.	
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 9. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŞI ETKİNLİK
KONU	“ BU BİR OYUN HAYDİ GİYİN ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	13.04.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.17. Birlikte karar vermeyi öğrenir. A.1.18. Uyumlu olmayı, dayanışmayı öğrenir.
------------	--

ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	2 adet üst eşofman, tebeşir
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	10-15
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ Oyuncular bir çizgi gerisinde ve eşit sayıda iki gruba ayrılırlar ve kendi aralarında da ikişerli derin kolda sıraya geçerler. Beş metre ileride 1 m. Çapında birer çember çizilir. Her grubun önündeki oyuncuların birinde bir eşofman üstü bulunur. Başla komutu ile birlikte eşlerden biri eşofman üzerini diğerine giydirir. Sonra eşler el ele tutuşarak, ilerideki çembere doğru sekerek giderler. Çemberin içine girerek eşofman üstü çıkarılıp diğer eşe giydirilir. El ele tutuşup ellerini bırakmadan sek sek geri dönerler. Eşofman üstünü sırada yarışacak olan eşlere verirler ve kendileri sıranın arkasına geçerler.	
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 10. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŐI ETKİNLİK
KONU	“ KIRMIZI BEYAZ ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	15.04.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.19. Kurallara uyar. A.1.20. Gruba uyum sağlar, sosyal etkileşimi geliştir.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Tebeşir, dört renkte mendil
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	12-14
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	Dikdörtgen bir sahanın 4 kenarına 2 m. Çapında çemberler çizilir. Dört çembere de bir renk (sarı, kırmızı, beyaz, yeşil) adı verilir. Her çemberde uygun sayıda oyuncu bulunur. Her çembere özgü bir temel hareket belirlenir.(Tek ayak sıçrama, çift ayak sıçrama, diz çekme, çömelip sıçrama gibi).Oyun başladığında tüm oyuncular kendi çemberleri içerisinde çembere özgü belirlenen hareketleri yapmaya başlarlar. Öğretmen peş peşe iki renk grubun adını söyler.(Kırmızı- Beyaz) simleri söylenen gruplar, kendilerine özgü hareketlerle, karşılıklı olarak yer değiştirirler. Bu yer değiştirme sonunda, girdikleri çemberin hareketini yapmaya başlarlar. Hareketi doğru olarak yapıyorlarsa o grup için belirlenmiş hakem, elindeki mendili yukarı kaldırır. Bu sırada oyuncular hareketlerini durdururlar. Öğretmen bir başka iki rengi söyleyerek oyunu devam ettirir. Her grubun hakemi yapılan yanlışları eksi puanla değerlendirir ve elindeki kâğıda not alır. En az hata yapan grup oyunun galibi olur.
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 11. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŞI ETKİNLİK
KONU	“ MOLEKÜL ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	20.04.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.21. Grup içi etkileşimi artar. A.1.22. Sosyal ilişkileri gelişir.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	-
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	10-14
DERS ALANI	Okul Bahçesi

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ Oyuncular belirlenen bir alan içerisinde dağının olarak, hafif tempoda koşarlar. Bu arada öğretmen birden altıya kadar bir sayı söyler. Öğrenciler, söylenen sayı kadar birbirleri ile grup oluşturmaya çalışırlar.(Örneğin: 3 denildiğinde üçlü gruplar oluşturmaya çalışırlar.)Boşta kalan öğrenci ya da öğrenciler (-) puan alırlar. Gruplar tekrar çözülürler ve dağınık düzende hareketlerine devam ederler. Yeni sayı u yarısıyla yeniden gruplaşarak oyuna devam ederler.	
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 12. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŞI ETKİNLİK
KONU	“ ZİTTİNİ BUL ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	22.04.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.23. Özguveni artar. A.1.24. Yaratıcılık geliştirir
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	-
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	10-14
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ Sınıftaki tüm öğrenci kendilerine birer eş bulurlar. Bir eşin yaptığı bir hareketin diğer eş tersini yapmaya çalışır. Oyun dörderli veya altışarlı sekizerli gruplarla da oynanabilir. Örnek: Oturmaya karşılık-kalkma İleri koşmaya karşılık-Geri geri koşma Yayılmamanın karşılığı-Küçülme gibi...	
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŐI ETKİNLİK DERS PLÂNI 13. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŐI ETKİNLİK
KONU	“ DENGİ OYUNU ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	27.04.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.25. Sosyal ilişkileri gelişir. A.1.26. Eş uyum sağlar, sorumluluk kazanır, dayanışma gelişir.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Basketbol, hentbol veya voleybol topu
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	10-15
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ	Sınıf iki gruba bölünür. Her grupta ikişerli geniş kolda dizilen oyuncular sırt sırta vererek eş olurlar. Her çiftte bir top verilir. Eşler topu birbirinin belleri üzerinde sıkıştırır ve düdük sesiyle birlikte 15–20 m. ileride çizilmiş bir çizgiye en önce topu düşürmeden ulaşmaya çalışırlar. Bitiş çizgisine varan çift topu yuvarlayarak arkadaşlarına gönderirler. Topu yere düşürmeden bitiş çizgisine varan çift (+) puan alır. En çok (+) puan alan grup oyunu kazanır. Bu oyun topun eşlerin kafaları veya göğüsleri arasında sıkıştırılarak yapılabilir.
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	- Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. - Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 14. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŞI ETKİNLİK
KONU	“ TOP HANGİ ÜLKEDE? ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	29.04.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.27. Paylaşma ve hoşgörü gelişir. A.1.28. Dayanışma ve sorumluluk kazanır.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Tebeşir, top
OYUNCU SAYISI	10–12 kişilik oyuncu gruplarıyla
YAŞ GRUBU	10-15
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir.

	2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ Oyunculara birer ülke adı verilir. Ortada bir ebe bulunur. Oyuncular ebenin çevresinde bir çember oluşturur. Ebe bu çemberin ortasında, elindeki topu havaya atarken herhangi bir ülkenin ismini söyler. Ebe topu havaya atarken, çevresindeki oyuncular süratle merkezden uzaklaşmaya çalışırlar. İsmi söylenen ülkenin oyuncusu havaya atılan topu yere düşmeden yakalamaya çalışır ve topu tuttuktan sonra “stop” der. “stop” dendiğinde kaçışmakta olan tüm oyuncular olduğu yerde hareketsizce durmak zorundadırlar. Elinde top olan ebe konumundaki oyuncu etrafına bakınır ve kendisine en yakın veya istediği bir öğrenciyi elindeki top ile vurmaya çalışır. Vurulan öğrenci ebe olup çemberin içerisine girer ve oyun böylece devam eder, o an bütün ülkeler durur(buna dikkat etmek gerekir).	
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 15. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŞI ETKİNLİK
KONU	“ KUYRUKSUZ TİLKİ ” oyunu.

SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	04.05.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.29. Gruba katılımı ve onlarla etkileşimi gerçekleştir. A.1.30. Atılganlık özelliği kazanır
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Mendil
OYUNCU SAYISI	Tüm Sınıf
YAŞ GRUBU	10-14
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı genişletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ Oyuna katılan öğrenciler oyun alanında dağınık biçimde yer alırlar. Her oyuncuya birer mendil verilir. Oyuncular bunları eşofmanlarının arkasından kuyruk şeklinde beline sıkıştırırlar. Başla komutuyla hem kendi kuyruklarını korumak, hem de başkalarının kuyruklarını koparmaya çalışırlar. Verilen süre içerisinde en fazla kuyruk toplayan oyunu kazanır.	
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılımı sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

DERS DIŞI ETKİNLİK DERS PLÂNI 16. DERS

BÖLÜM I:

DERS	DERS DIŞI ETKİNLİK
KONU	“ KOŞAN ELDİVEN ” oyunu.
SINIF	7
SÜRE	40 dakika
TARİH	06.05.2010
ÖĞRENME ALANI	A. Hareket Bilgi ve Becerileri
ALT ÖĞRENME ALANI	A.1. Sportif Hareket Bilgi ve Becerileri

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	A.1.31. Takım olarak çalışmayı öğrenir. A.1.32. Kendine güveni artar, atılganlık özelliği gelişir.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Tebeşir, eldiven
OYUNCU SAYISI	15-20
YAŞ GRUBU	10-15
DERS ALANI	Okul Bahçesi
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Ders öncesinde etkinlik alanı gözden geçirilip, sınırlanır. Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb şeylerden temizlenir. 2- Etkinlik sırasında her bir öğrencinin rahatça hareket edebileceği alan olmalıdır. Sınıftaki öğrenci sayısına göre etkinlik alanı

	geniřletilip daraltılabilir.
ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ Belirli bir saha içinde öğrenciler geniş kolda bir çizgi üzerinde aralarında 10–15 m. mesafe olacak şekilde karşılıklı iki grup olarak dizilirler. İki çizginin tam orta noktasına bir eldiven konur. Karşılıklı olarak her oyuncuya birer numara verilir. Hakem numarayı söylediğinde o kişiler eldivene doğru koşarak eldiveni almaya çalışırlar. Eldiveni alan oyuncu süratle eldiveni eline giymeye çalışır. Eğer eldiveni aldıktan sonra kendi sahasına ulaşamadan ve eldiveni giyemeden karşı takımdaki oyuncuya kim yakalanırsa takımı bir puan kaybeder diğer takım ise, bir puan kazanmış olur. Toplam olarak en çok artı puanı olan takım oyunu kazanmış olur.	
Bireysel Öğrenme Etkinlikleri	Her öğrencinin etkinliklere katılması sağlanır.
Grupla Öğrenme Etkinlikleri	Gruplar arası yarışmalar yaptırılabilir, oyunlar oynanır.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	• Öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. • Öğrencilerin grup içindeki davranışlarını değerlendirmeleri istenir.
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Plan zamanında uygulanmıştır.

Arzu GENÇOĞLU
Beden Eğitimi Öğretmeni

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

ADI SOYADI:Arzu GENÇOĞLU

UYRUĞU: T.C.

DOĞUM YERİ-TARİHİ:Ağrı-1981

E-posta: arzugencoglu_@hotmail.com

EĞİTİM BİLGİLERİ

Yüksek Lisans: Celal Bayar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği A.B.D. ,2010 Manisa

Lisans: Celal Bayar Üniversitesi, Beden eğitimi ve Spor Yüksek okulu, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği, 2004, Manisa

Lise : Manisa Lisesi, 1998

Ortaokul: Şehitler Ortaokulu,1995, Manisa

İlkokul: Atatürk İlkokulu,1992, Manisa

İŞ DENEYİMİ

2005-2006 Bağyolu ilköğretim okulu, Sınıf Öğretmenliği, Manisa

2008-2009 Celal Bayar Üniversitesi, Beden Eğitimi ve spor Yüksek Okulu Fitness Center, Fitness Antrenörü, Manisa

2003- 2009 Atletizm ve Masa Tenisi Hakemi